

Efektivitas Media Game-Based Learning *Kahoot* Terhadap Pemahaman Tatakrama Bahasa Sunda Siswa SMP

Ali Tolib Akbar¹, Ruhaliah², Dede Kosasih³

^{1,2,3}Pendidikan Bahasa Sunda, FPBS, Universitas Pendidikan Indonesia

alitolib@upi.edu, ruhaliah@upi.edu, dede.kosasih@upi.edu

ARTICLE INFO

Keywords:

Sundanese, *Kahoot*, learning media, motivation, etiquette

Article history:

Received 03-05-2026

Revised 17-05-2026

Accepted 25-05-2026

ABSTRACT

The background of this study is the low ability of students to understand Sundanese language etiquette. *Kahoot* learning media was chosen because it can foster student learning motivation to be more active. This study aims to determine: 1) students' ability to understand Sundanese language etiquette before using *Kahoot* media; 2) students' ability to understand Sundanese language etiquette after using *Kahoot* media; and 3) significant differences between students' ability to understand Sundanese language etiquette before and after using *Kahoot* media. The research method used was a pre-experiment with a one-group pre-test and post-test design. The number of samples in this study was 30 students in one of the schools in Bandung for the 2025/2026 Academic Year, consisting of 12 male students and 18 female students. The data collection technique was carried out through a Sundanese undak-usuk test before and after using *Kahoot* media. The results in this study showed a statistically significant increase after the intervention. This proves that *Kahoot* media is effective in improving students' ability to understand Sundanese language etiquette. Thus, *Kahoot* can be used as an alternative in Sundanese language learning to create a more active, creative, and productive learning process.

This is an open access article under the [CC BY-NC-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/) license.



Corresponding Author:

First Ali Tolib Akbar

alitolib@upi.edu

PENDAHULUAN

Bahasa merupakan alat komunikasi yang relatif penting dalam kehidupan sehari-hari manusia. Melalui bahasa, manusia dapat menyampaikan pandangan, mengekspresikan perasaan, dan menyampaikan informasi kepada manusia lain. Menurut wacana linguistik,

bahasa dapat didefinisikan sebagai simbol bunyi yang arbitrer, artikulasi yang jelas, bermakna, dan konvensional yang digunakan dalam proses komunikasi antar manusia untuk menghasilkan pemikiran. Hasbullah, (2020) menjelaskan bahwa bahasa dapat didefinisikan sebagai kata-kata yang tersusun secara sistematis, kemudian disesuaikan sehingga dapat digunakan sebagai alat komunikasi.

Bagi suku Sunda, bahasa Sunda tidak hanya merupakan alat komunikasi tetapi juga menjadi bagian dari identitas suku Sunda (Direktorat Statistik Kependudukan dan Ketenagakerjaan, 2020). Menurut data Badan Pusat Statistik (BPS), dari hasil sensus penduduk 2020 sebanyak 27.020.698 orang yang menggunakan bahasa Sunda sebagai bahasa ibu (Zenab & Anggana, 2024). Pada kenyataannya, bahasa Sunda dalam pengamatan sekilas, sekarang secara umum tidak termasuk pada bahasa yang aman, tetapi termasuk pada bahasa yang mengalami tahap kemunduran atau termasuk kondisi stabil, tetapi terancam punah (Sobarna, 2007). Anak-anak zaman sekarang lebih sering menggunakan bahasa campuran daripada bahasa daerah mereka sendiri. Ada beberapa alasan mengapa bahasa Sunda jarang digunakan dalam kehidupan sehari-hari, mulai dari gengsi, dianggap ketinggalan zaman, hingga beberapa orang beranggapan berkomunikasi menggunakan bahasa Sunda dengan tatakruma bahasanya itu sulit (Haerudin et al., 2021). Dalam hal ini siswa cenderung merasa khawatir atau bahkan takut salah jika mereka menggunakan tatakruma bahasa Sunda karena sulit untuk dibedakan (Hidayah et al., 2023). Menurut Rosidi, (2010) rasa takut salah ini ada karena jika mereka menggunakan tatakruma bahasa Sunda tersebut secara tidak benar, mereka akan diejek atau disebut orang yang tidak tahu nilai kesopanan. Akhirnya, mereka menggunakan bahasa Indonesia karena berpikir bahasa Indonesia memiliki status yang lebih tinggi dan mudah digunakan (Susanti, 2022).

Menurut Wahya, (2023) tatakruma bahasa Sunda lebih dikenal dengan istilah *undak-usuk Basa*. Jika merujuk pada Sumantri, (1975) secara etimologis istilah “tata krama” terdiri atas kata tata dan kata krama. Kata tata (Bahasa Kawi) bermakna ‘aturan, adat, kaidah, atau norma’. Sedangkan, kata krama (Bahasa Sansekerta) bermakna ‘sopan, santun, bahasa yang taklim (amat hormat), kelakuan, tindakan, perbuatan. Istilah tatakruma bahasa, yang lazimnya disebut undak usuk basa, adalah suatu sistem penggunaan ragam bahasa Sunda lemes, sedeng, dan kasar yang bersangkut paut dengan (power), kedudukan (status sosial), dan keakraban (solidarity) atau hubungan peran pembicara dan kawan bicara (Yudibrata, 2008). Berdasarkan capaian pembelajaran (CP) Kurikulum Merdeka pada pengajaran bahasa Sunda kelas VII SMP, terdapat materi paguneman. Materi ini mencakup aspek bahasa sebagai peningkatan kemampuan siswa dalam memahami keterampilan berbahasa (mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis). Siswa diharapkan mampu menggunakan bahasa Sunda dengan benar dan tepat, sesuai dengan kaidah tatakruma bahasa Sunda.

Untuk meningkatkan efektivitas dan kemampuan siswa dalam memahami tatakruma bahasa Sunda, guru diharapkan untuk memiliki solusi dan inovasi dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, media pembelajaran yang efektif sangat dibutuhkan dalam pengajaran. Secara umum, media pembelajaran memiliki fungsi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, dan interaksi siswa dengan sumber belajar juga menjadi lebih menarik

(Susilana & Riyana, 2009). Media berperan sebagai penghubung yang menyediakan cara bagi guru untuk menyajikan materi selama proses pengajaran (Rosyid, 2020).

Dalam penelitian ini, media pembelajaran yang dipilih untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami tatakrama bahasa Sunda adalah dengan menggunakan media *Kahoot*. Saat ini, *Kahoot* menjadi media pembelajaran yang semakin populer sebagai salah satu *game based learning* yang interaktif. Biasanya *kahoot* digunakan dalam konteks pendidikan untuk membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan interaktif (Wijaya et al., 2025). Media *Kahoot* bisa digunakan menjadi alat bantu menyampaikan materi dalam bentuk kuis sehingga siswa dan guru bisa lebih interaktif (Sulistiawati et al., 2023). Sedangkan menurut Sa'adah (2023), media ini dapat dipergunakan pada pembelajaran dengan latihan soal, pengayaan, *pretest* dan *posttest*.

Mengutip langsung dari Official Website *Kahoot*, bahwa "*Kahoot! game-based learning platform that make it easy to create, share and play learning games or trivia quizzes in minutes. Unleash the fun in classrooms, offices and living rooms!*". Kemudian Wijaya (2025), menjelaskan bagaimana *Kahoot* bekerja dengan memproyeksikan pertanyaan kuis di layar utama, sementara para peserta menjawab pertanyaan tersebut menggunakan perangkat seperti smartphone, tablet, atau komputer. *Kahoot!* adalah suatu aplikasi game dengan dua alamat website yang berbeda yaitu <https://kahoot.com/> untuk pengajar dan <https://kahoot.it/> untuk pembelajar (Anggraeni et al., 2020). Sehingga, diharapkan dengan menggunakan *Kahoot* terhadap pembelajaran tatakrama bahasa Sunda dapat membantu meningkatkan motivasi, keaktifan, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran serta pemahaman mereka dapat meningkat secara lebih efektif.

Penelitian tentang media *Kahoot* bukanlah hal yang baru. Beberapa peneliti terdahulu telah mengkaji pemanfaatan *Kahoot* dalam berbagai bidang, seperti pada pembelajaran fisika (Andari, 2020), media pembelajaran di tingkat sekolah dasar (Fazriyah dkk, 2020), serta efektivitasnya dalam pembelajaran bahasa Indonesia (Mustikawati, 2019).

Dalam beberapa penelitian di atas, bisa diamati bahwa media *Kahoot* dapat meningkatkan proses pembelajaran. Namun, belum ada penelitian terkait tatakrama bahasa Sunda yang menggunakan media pembelajaran *Kahoot*. Oleh karena itu, diperlukan penelitian mendalam terkait isu-isu yang ditemukan dalam penelitian ini. *Kahoot* cocok digunakan dalam pembelajaran tatakrama bahasa Sunda bukan semata-mata karena berbentuk kuis cepat, melainkan karena mekanisme *game-based learning* yang dimilikinya. Elemen kompetisi yang menyenangkan, umpan balik instan, penghargaan melalui poin dan peringkat, serta suasana belajar yang lebih rileks mampu mengalihkan fokus siswa dari rasa takut melakukan kesalahan menuju keterlibatan aktif dalam proses belajar. Dampaknya, kecemasan berbahasa berkurang, motivasi dan kepercayaan diri meningkat, serta siswa menjadi lebih berani mempraktikkan penggunaan tatakrama bahasa Sunda secara tepat.

Penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian sebelumnya, yaitu penerapan media *Kahoot* dalam mengembangkan minat dan motivasi belajar tatakrama bahasa Sunda. Oleh karena itu, penelitian ini penting untuk dilakukan agar dapat menguji dan membuktikan hal tersebut. Dengan menggunakan media *Kahoot*, diharapkan dapat meningkatkan kemampuan

siswa dalam memahami tatakrama bahasa Sunda untuk mendukung pembelajaran bahasa Sunda yang lebih efektif.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode studi pra-eksperimen. Desain penelitian ini menggunakan rancangan *one group pretest-posttest*, dengan pola sebagai berikut.

Bagan 1
Desain Penelitian

<i>Pre-test</i>	<i>Treatment</i>	<i>Post-test</i>
O1	X	O2

(Arikunto, 2013)

Keterangan :

O1: *pre-test* (kemampuan memahami tatakrama bahasa Sunda siswa sebelum menggunakan media *Kahoot*)

X: *treatment* (penggunaan media pengajaran *Kahoot*)

O2: *post-test* (kemampuan tatakrama bahasa Sunda siswa sesudah menggunakan media *Kahoot*)

Penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling* dalam menentukan sampel atau sumber data. *Purposive sampling* adalah teknik untuk menentukan sampel berdasarkan kebutuhan peneliti (Sugiono, 2013). Sumber data untuk penelitian ini adalah siswa kelas VII-A SMP IT Al-Ghofar Bandung tahun ajaran 2025/2026. Kelas ini berjumlah 30 siswa, di antaranya 12 siswa laki-laki dan 18 siswa perempuan. Sekolah SMP IT Al-Ghofar Bandung berlokasi di Jl. Pasir Impun Kp Cisanggarung Desa Cikadut, Kecamatan Cimenyan, Kabupaten Bandung, Provinsi Jawa Barat. Alasan peneliti memilih sumber data ini adalah karena permasalahan yang telah dipaparkan ditemukan di lokasi ini. Selain itu, fasilitas penggunaan media *Kahoot* juga tersedia di lokasi ini.

Instrumen yang digunakan untuk mengukur kemampuan siswa dalam memahami etika berbahasa Sunda berupa pertanyaan benar-salah dengan total 30 pertanyaan. Dalam penelitian ini, data dikumpulkan melalui tes soal yang dilakukan di awal dan akhir pelajaran tatakrama bahasa Sunda menggunakan media *Kahoot* sebagai media pembelajaran. *Kahoot* adalah media pembelajaran yang berisi kuis dan permainan (Wijaya et al., 2025). Tabel dan instrumen penelitiannya adalah sebagai berikut.

Bagan 2
Kisi-Kisi Soal Kemampuan Tatakrama Bahasa Sunda

No.	Aspek	No. Soal	Jumlah
1	Bahasa sopan	1, 5, 9, 11, 15, 18, 21, 24, 27, 30	10
2	Bahasa sopan kepada diri sendiri	2, 4, 8, 10, 14, 17, 20, 23, 26, 29	10

3	Bahasa sopan kepada orang lain	3, 6, 7, 12, 13, 16, 19, 22, 25, 28	10
---	--------------------------------	-------------------------------------	----

Pertanyaan disusun berdasarkan aspek yang diukur, yaitu bahasa sopan (L), bahasa sopan kepada orang lain (LB), dan bahasa sopan kepada diri sendiri (LS). Nilai akhir siswa dihitung dengan rumus berikut.

Bagan 3

Rumus mengolah nilai

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor siswa}}{\text{Jumlah skor maksimum}} \times 100$$

Kemudian, nilai siswa akan dikelompokkan berdasarkan kriteria penilaian, yang dibagi menjadi lima. Kriteria tersebut dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 2 Kriteria Nilai

Kriteria	Interval
Sangat Kurang	$X < M - 1,5SD$
Kurang	$M - 1,5SD < X \leq M - 0,5SD$
Cukup	$M - 0,5SD < X \leq M + 0,5SD$
Baik	$M + 0,5SD < X \leq M + 1,5SD$
Baik Sekali	$M + 1,5SD < X$

(Azwar, 2018)

Nilai *pretest* dan *posttest* siswa kemudian diolah menggunakan aplikasi SPSS. Selanjutnya, dilakukan uji normalitas untuk menentukan apakah distribusi data normal atau tidak. Hal ini ditentukan berdasarkan nilai Asymp. Sig.; jika nilainya kurang dari 0,05, berarti distribusi data tidak normal, sedangkan jika lebih dari 0,05, berarti distribusi data normal. Berdasarkan hal tersebut, dilakukan uji hipotesis menggunakan uji *paired samples statistics*. Dasar penentuan hasil uji hipotesis ini adalah jika nilai Asymp. Sig. < 0,05, berarti hipotesis diterima, sedangkan jika nilai Asymp. Sig. > 0,05, hipotesis ditolak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kemampuan Siswa Kelas VII-A SMP IT Al-Ghofar Bandung Dalam Memahami Tatakrama Bahasa Sunda Sebelum Menggunakan Media Kahoot

Berdasarkan hasil *pre-test*, kemampuan siswa kelas VII SMP IT Al-Ghofar Bandung pada tahun ajaran 2025/2026 dalam memahami tatakrama bahasa Sunda berdasarkan data yang dikumpulkan, dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 2

Kemampuan Siswa Kelas VII-A SMP IT Al-Ghofar Bandung Dalam Memahami Tatakrama Bahasa Sunda Sebelum menggunakan Media *Kahoot*

NAS	Aspek			Skor	Nilai Akhir	Kategori
	LS	LB	L			
1	6	4	4	14	47	Sangat Kurang
2	4	6	10	20	67	Cukup
3	7	8	4	19	63	Cukup
4	5	3	3	11	37	Sangat Kurang
5	3	6	4	13	43	Sangat Kurang
6	6	5	10	21	70	Baik
7	5	5	4	14	47	Sangat Kurang
8	5	6	2	13	43	Sangat Kurang
9	7	4	3	14	47	Sangat Kurang
10	9	5	3	17	57	Kurang
11	5	5	7	17	57	Kurang
12	6	5	4	15	50	Sangat Kurang
13	5	5	2	12	40	Sangat Kurang
14	7	7	4	18	60	Kurang
15	3	7	6	16	53	Sangat Kurang
16	5	4	3	12	40	Sangat Kurang
17	5	4	6	15	50	Sangat Kurang
18	5	4	7	16	53	Sangat Kurang

19	6	5	4	15	50	Sangat Kurang
20	6	4	5	15	50	Sangat Kurang
21	5	6	6	17	57	Kurang
22	5	5	9	19	63	Cukup
23	8	4	5	17	57	Kurang
24	3	7	6	16	53	Sangat Kurang
25	5	6	4	15	50	Sangat Kurang
26	4	9	7	20	67	Cukup
27	8	8	6	22	73	Baik
28	1	8	7	16	53	Sangat Kurang
29	4	6	7	17	57	Kurang
30	4	5	9	18	60	Kurang
total	157	166	161	16	54	Sangat Kurang
n.max	300	300	300			
n.r.aspek	52	55	54			
Max					70	Sangat Baik
Min					37	Kurang
Kategori	Sangat Baik				0	0 %
	Baik				2	7%
	Cukup				4	13%
	Kurang				7	23%
	Sangat Kurang				17	57%

Tabel 3
Kategori Nilai *Pre-test* Siswa

		Interval	Kriteria
M	66	$X < M - 1,5SD$	Sangat Kurang
SD	7	$M - 1,5SD < X \leq M - 0,5SD$	Kurang
M - 1,5SD	55	$M - 0,5SD < X \leq M + 0,5SD$	Cukup
M - 0,5 SD	63	$M + 0,5SD < X \leq M + 1,5SD$	Baik

M + 0,5SD	70	M + 1,5SD < X	Sangat Baik
M + 1,5SD	77		

Berdasarkan data dari tabel di atas, dapat dilihat bahwa nilai rata-rata siswa kelas VII-A SMP IT Al-Ghofar Bandung sebelum menerima perlakuan menggunakan media *Kahoot* adalah 54 dengan kategori sangat kurang. Kemudian nilai tertinggi diperoleh oleh siswa nomor 6 yaitu 70 yang berarti mereka termasuk dalam kategori baik Sedangkan nilai terendah diperoleh oleh siswa nomor 4 yaitu 37 yang termasuk dalam kategori sangat kurang. Ketika nilai-nilai tersebut dikonversi ke persentase, terdapat 17 siswa yang termasuk dalam kategori sangat kurang (57%), 7 orang yang termasuk dalam kategori kurang (57%), 4 orang yang termasuk dalam kategori cukup (13%), 2 orang yang termasuk dalam kategori baik (7%), dan tidak ada yang termasuk dalam kategori sangat baik (0%).

Kemampuan Siswa Kelas VII-A SMP IT Al-Ghofar Bandung Dalam Memahami Tatakruma Bahasa Sunda Sesudah Menggunakan Media *Kahoot*

Berdasarkan hasil *post-test*, kemampuan siswa kelas VII SMP IT Al-Ghofar Bandung pada tahun ajaran 2025/2026 dalam memahami tatakruma bahasa Sunda berdasarkan data yang dikumpulkan, dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4

Kemampuan Siswa Kelas VII-A SMP IT Al-Ghofar Bandung Dalam Memahami Tatakruma Bahasa Sunda Sesudah menggunakan Media *Kahoot*

NAS	Aspek			Skor	Nilai Akhir	Kategori
	LS	LB	L			
1	6	7	7	20	67	Cukup
2	8	10	6	24	80	Sangat Baik
3	9	9	11	29	97	Sangat Baik
4	12	7	9	28	93	Sangat Baik
5	7	7	9	23	77	Baik
6	6	9	5	20	67	Cukup
7	7	9	7	23	77	Baik
8	10	6	9	25	83	Sangat Baik
9	9	10	9	28	93	Sangat Baik
10	8	12	10	30	100	Sangat Baik
11	5	9	7	21	70	Baik
12	7	7	8	22	73	Baik
13	7	8	9	24	80	Sangat Baik
14	8	6	9	23	77	Baik
15	7	9	6	22	73	Baik

16	8	8	8	24	80	Sangat Baik
17	8	9	10	27	90	Sangat Baik
18	7	7	10	24	80	Sangat Baik
19	8	9	10	27	90	Sangat Baik
20	10	7	9	26	87	Sangat Baik
21	6	7	7	20	67	Cukup
22	8	10	6	24	80	Sangat Baik
23	9	9	11	29	97	Sangat Baik
24	12	7	11	30	100	Sangat Baik
25	7	7	9	23	77	Baik
26	6	9	5	20	67	Cukup
27	6	8	10	24	80	Sangat Baik
28	7	3	5	15	50	Sangat Kurang
29	4	6	4	14	47	Sangat Kurang
30	8	8	4	20	67	Cukup
total	230	239	240	24	79	Sangat Baik
n.max	300	300	300			
n.r.aspek	77	80	80			
Max				100		Sangat Baik
Min				47		Kurang
Kategori	Sangat Baik			16		53%
	Baik			7		23%
	Cukup			5		17%
	Kurang			0		0%
	Sangat Kurang			2		7%

Tabél 5
Keterangan Nilai *Post-tést* Siswa

		Interval	Kriteria
M	66	$X < M - 1,5SD$	Sangat Kurang
SD	7	$M - 1,5SD < X \leq M - 0,5SD$	Kurang
M - 1,5SD	55	$M - 0,5SD < X \leq M + 0,5SD$	Cukup
M - 0,5 SD	63	$M + 0,5SD < X \leq M + 1,5SD$	Baik
M + 0,5SD	70	$M + 1,5SD < X$	Sangat Baik

M + 1,5SD	77
-----------	----

Berdasarkan data pada tabel di atas, terlihat jelas bahwa nilai rata-rata siswa kelas VII-A SMP IT Al-Ghofar Bandung pada tahun ajaran 2025-2026 meningkat menjadi 79 dengan nilai sangat baik. Nilai tertinggi diperoleh oleh 2 siswa dengan nomor 10 & 24 yaitu 100 atau nilai maksimum yang termasuk dalam kategori sangat baik. Sedangkan nilai terendah diperoleh oleh siswa dengan nomor 29 yaitu 47 yang termasuk dalam kategori sangat kurang. Terdapat 2 siswa dalam kategori sangat kurang (7%), tidak ada dalam kategori kurang (0%), 5 dalam kategori cukup (17%), 7 dalam kategori baik (23%), dan 16 dalam kategori sangat baik (57%).

Perbedaan Signifikan Antara Keterampilan Tatakruma Bahasa Sunda Siswa Kelas VII-A Sebelum dan Setelah Menggunakan Media Kahoot

Berdasarkan hasil uji normalitas yang dilakukan menggunakan media Kahoot berdasarkan data *pre-test* dan *post-test* dalam meningkatkan kemampuan tatakruma bahasa Sunda siswa kelas VII-A SMP IT Al-Ghofar Bandung tahun ajaran 2025/2026, dapat disimpulkan bahwa distribusi data bersifat normal. Hal ini ditunjukkan oleh nilai signifikansi uji *Shapiro-Wilk* sebesar 0,764 untuk *pre-test* dan 0,163 untuk *post-test*, terlihat bahwa kedua data tersebut $> 0,05$. Oleh karena itu, data dapat diuji kembali menggunakan uji *parametrik T-paired* untuk menguji perbedaan signifikan antara skor sebelum dan setelah penerapan media Kahoot.

Rata-rata skor *pre-test* 54 dengan standar deviasi 9,304 meningkat menjadi 79 dengan standar deviasi 14,378 setelah siswa belajar menggunakan media Kahoot. Tingkat signifikansi $0,001$ (2-tailed) $< 0,05$ menunjukkan adanya peningkatan dari penerapan media ini. Hipotesis alternatif (H1) diterima dan hipotesis nol (H0) ditolak, dapat dipastikan bahwa media Kahoot memiliki pengaruh signifikan terhadap peningkatan kemampuan tatakruma bahasa Sunda siswa kelas VII-A SMP IT Al-Ghofar Bandung pada tahun ajaran 2025/2026.

Berdasarkan signifikansi nilai rata-rata *post-test* siswa kelas VII-A SMP IT Al-Ghofar Bandung pada tahun ajaran 2025/2026, hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media Kahoot dapat membantu siswa meningkatkan kemampuan tatakruma bahasa Sunda. Hal ini sangat penting, karena media pembelajaran Kahoot dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran yang inovatif dan kreatif.

Efektivitas penggunaan media Kahoot dalam meningkatkan kemampuan tatakruma basa Sunda tidak hanya dipengaruhi oleh aspek teknologi, tetapi juga didukung oleh faktor psikologis dan pedagogis yang sesuai dengan karakteristik peserta didik tingkat SMP. Pada usia remaja awal, siswa berada pada fase perkembangan yang cenderung menyukai aktivitas yang bersifat interaktif, menantang, dan melibatkan unsur permainan (*game-based learning*). Oleh karena itu, Kahoot mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan sehingga proses pembelajaran tidak lagi dipandang sebagai kegiatan yang membosankan.

Dari perspektif psikologi pendidikan, Kahoot mampu menurunkan *language anxiety* atau kecemasan berbahasa yang sering dialami siswa ketika mempelajari bahasa daerah. Banyak siswa merasa takut menggunakan ragam bahasa Sunda yang benar karena khawatir melakukan kesalahan dalam memilih tingkat tutur (tatakruma basa). Kesalahan dalam

penggunaan undak usuk basa sering menimbulkan rasa malu sehingga siswa menjadi pasif saat proses pembelajaran berlangsung. Melalui *Kahoot*, perhatian siswa tidak lagi terpusat pada kemungkinan melakukan kesalahan, melainkan pada penyelesaian tantangan kuis secara cepat dan menyenangkan. Dengan demikian, kecemasan berbahasa berkurang karena fokus berpindah dari "takut salah" menjadi "berusaha memperoleh skor terbaik".

Dari sudut pandang pedagogis, *Kahoot* juga mendukung penerapan pembelajaran aktif (*active learning*). Pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru (*teacher centered*), tetapi beralih menjadi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student centered learning*). Guru berperan sebagai fasilitator yang merancang aktivitas belajar, sedangkan siswa terlibat secara aktif dalam berpikir, menganalisis, dan mengambil keputusan ketika menjawab soal. Aktivitas ini membantu siswa membangun pemahamannya sendiri terhadap penggunaan tatakrama basa Sunda dalam berbagai situasi komunikasi.

Dalam konteks pembelajaran bahasa daerah, kondisi tersebut menjadi sangat penting karena keberhasilan belajar bahasa tidak hanya ditentukan oleh penguasaan aspek linguistik, tetapi juga keberanian menggunakan bahasa tersebut dalam situasi nyata. Melalui *Kahoot*, siswa memperoleh kesempatan berlatih secara berulang dalam suasana yang aman, menyenangkan, dan minim tekanan. Kesalahan dipandang sebagai bagian dari proses belajar, bukan sebagai kegagalan yang harus dihindari. Hal ini secara bertahap meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam menggunakan tatakrama basa Sunda secara tepat.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan uraian yang telah dijelaskan, dapat disimpulkan bahwa media *Kahoot* efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami tatakrama bahasa Sunda. Terlihat bahwa perbedaan antara hasil *pretest* dan *posttest* meningkat secara signifikan. Oleh karena itu, penelitian ini membuktikan bahwa media *Kahoot* efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami tatakrama bahasa Sunda.

Peneliti menyadari bahwa penelitian ini masih memiliki banyak kekurangan yang dapat dijadikan dasar untuk penelitian lebih lanjut. Salah satunya adalah sampel yang terbatas, penelitian ini hanya menggunakan satu kelas sebagai subjek penelitian.

Penelitian lebih lanjut disarankan untuk menyelidiki menggunakan metode eksperimen murni. Peneliti juga merekomendasikan penggunaan media *Kahoot* dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, sosialisasi atau pelatihan kepada guru tentang cara menerapkan media *Kahoot* diperlukan, sehingga mereka dapat menciptakan aktivitas pembelajaran yang lebih interaktif dan kreatif.

REFERENSI

- Andari, R. (2020). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Bebas Game Edukasi KAHOOT! pada Pembelajaran Fisika*. 6(1). <https://scholar.google.co.kr/citations?u>
- Anggraeni, A., Rachmijati, C., Listia Apriliyanti, D., Pendidikan Bahasa, F., & Siliwangi, I. (2020). *PENERAPAN MEDIA KUIS INTERATIF KAHOOT UNTUK MENINGKATKAN*

- SPEAKING SKILL SISWA DI DESA SUBANG. 03(02), 351–360.
<https://doi.org/10.22460/as.v3i2p%25p.3578>
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik* (pp. 22--23). PT. Rineka Cipta.
- Azwar, S. (2018). *Metode Penelitian Psikologi Edisi II: II*. Pustaka Pelajar.
- Direktorat Statistik Kependudukan dan Ketenagakerjaan. (2020). *PROFIL SUKU DAN KERAGAMAN BAHASA DAERAH HASIL LONG FORM SENSUS PENDUDUK 2020*.
- Fazriyah, N., Saraswati, A., Permana, J., Indriani, R., & Pasundan, P. U. (2020). *Penggunaan Aplikasi KAHOOT pada Pembelajaran Media*.
<http://journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/view/119>
- Haerudin, D., Nurjanah, N., Darajat, D., & Maulana, F. R. (2021). PENGGUNAAN TEKNIK BERPIDATO UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA BAHASA SUNDA PADA PERKULIAHAN MONOLOG. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 21(1), 25–36. https://doi.org/10.17509/bs_jpbs.v21i1.36655
- Hasbullah M. (2020). *Hubungan Bahasa, Semiotika dan Pikiran dalam berkomunikasi*. Al-Irfan : *Journal of Arabic Literature and Islamic Studies*, 3(1), 106–124.
<https://ejournal.kopertais4.or.id/madura/index.php/alirfani/article/view/3712>
- Hidayah, N., Phil Eka Noviana, D., & Isnaini, W. (2023). *EDUKASI TATA BAHASA SUNDA BAGI USIA 18-24 TAHUN MELALUI MEDIA AUDIO VISUAL*.
- Karna Yudibrata, A. S. I. (2008). *Bagbagan makéna basa Sunda*. Rahmat Cijuland, 1990.
- Mustikawati, F. E. (2019). Fungsi Aplikasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Seminar Nasional Bulan Bahasa (Semiba) 2019*.
- Rosidi, A. (2010). *Mencari Sosok Manusia Sunda* (Cetakan 1). Pustaka jaya.
- Rosyid Moh. Zaiful. (2020). Prestasi Belajar (Edisi 2)(Rofiqi." *Literasi Nusantara. Literasi Nusantara*.
- Sa'adah Muftahatus. (2023). PENERAPAN MODEL INSTRUCTIONAL GAMES DENGAN PLATFORM KAHOOT! SEBAGAI ALAT PENILAIAN UNTUK PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*. file:///C:/Users/Hadian/Downloads/2273-Article%20Text-9550-1-10-20250202%20(1).pdf
- Sobarna, C. (2007). BAHASA SUNDA SUDAH DI AMBANG PINTU KEMATIANKAH? *Makara Human Behavior Studies in Asia*, 11(1), 13. <https://doi.org/10.7454/mssh.v11i1.39>

- Sugiono, D. P. (2013). Statistik untuk Penelitian Bandung CV ALFABETA. Bandung CV ALFABETA.
- Sulistiawati, Tita Mulyati, & Yayang Furi Furnamasari. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Media Kahoot Untuk Pembelajaran PPKN Materi Keberagaman Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 1(4), 144–156. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v1i4.2018>
- Sumantri, Maman. (1975). *Kamus Umum Basa Sunda*. Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa.
- Susanti, Y. R. (2022). KURANGNYA PENGGUNAAN DAN PEMAHAMAN BERBAHASA SUNDA DI KALANGAN REMAJA. *Dewantara : Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, Vol.1, No.3. <https://jurnaluniv45sby.ac.id/index.php/Dewantara/article/view/403/387>
- Susilana & Riyana. (2009). *Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. CV.Wacana Prima.
- Wahya. (2023). *Tampilan BUDAYA SANTUN MELALUI PENGGUNAAN TINGKAT TUTUR HORMAT BAHASA SUNDA DENGAN PEMANFAATAN VOKATIF*.
- Wijaya, S. A., Winarso, D., Arribe, E., Hafsari, R., Diansyah, R., Mulyana, W., & Titasari Bangun, E. B. (2025). Pemanfaatan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Kepada Guru Sekolah Dasar. *JPM: JURNAL PENGABDIAN MASYARAKAT*, 5(3). <https://doi.org/10.47065/jpm.v5i3.2273>
- Zenab, A. S., & Anggana, R. D. (2024). MODIFIKASI BUDAYA SEBAGAI PROSES KREATIF DENGAN TETAP MENJAGA KEARIFAN LOKAL EKSISTENSI BAHASA SUNDA DALAM KULTUR MASYARAKAT MULTIBAHASA.