

## ABSTRAK

Hidayati, Putri Nur Fauziah, 2024 *Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas X Sman 1 Rogojampi*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Jember. Pembimbing : (1) Dr. Astri Widyaruli Anggraeni, M.A (2) Dina Merdeka Citraningrum, M.Pd.

**Kata kunci:** Digital, Kahoot, Evaluasi, Pembelajaran

Perkembangan evaluasi pembelajaran sastra pada era digital saat ini selalu dikaitkan dengan internet. Pembelajaran berbasis E-learning akan menciptakan suasana pembelajaran yang efektif, efisien, dan meningkatkan mutu pendidikan. Akan tetapi, *E-learning* bukanlah menjadi tujuan pembelajaran, melainkan hanya sebagai media yang nantinya menambah minat belajar siswa sehingga tercapai tujuan pembelajaran. Adapun dalam pemanfaatan media *E-learning* dapat juga digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Salah satu bentuk konkret penggunaan media evaluasi pembelajaran dalam E-learning yakni pemanfaatan aplikasi Kahoot.

Permasalahan yang muncul dari latar belakang adalah bagaimana penggunaan aplikasi kahoot sebagai media evaluasi pembelajaran bahasa Indonesia pada siswa kelas X SMAN 1 Rogojampi. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui bagaimana pemanfaatan aplikasi kahoot sebagai media evaluasi pembelajaran bahasa Indonesia pada siswa kelas X SMAN 1 Rogojampi

Metode dalam penelitian ini yaitu deskriptif kualitatif. Data dalam penelitian ini yaitu aplikasi kahoot yang digunakan guru dan peserta didik kelas X SMAN 1 Rogojampi. Sumber data yakni siswa yang berjumlah 36 di kelas X. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan wawancara dan observasi. Analisis data yang digunakan yakni dengan menggunakan reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Teknik keabsahan data menggunakan uji kredibilitas dengan perpanjangan pengamatan dan meningkatkan kecermatan dalam penelitian.

Hasil dari penelitian ini adalah aplikasi kahoot lebih akurat sebagai media evaluasi hasil pembelajaran dikarenakan melalui aplikasi kahoot siswa dan guru dapat lebih aktif, kreatif, fokus dan minat serta hasil belajar siswa meningkat. Simpulan dari penelitian ini adalah dengan menggunakan Kahoot, guru akan mendapatkan hasil evaluasi pembelajaran yang tersusun rapi dan sistematis..

**Kata kunci:** Digital, Kahoot, Evaluasi, Pembelajaran