

Pengaruh pemanfaatan kahoot dalam model flipped classroom terhadap keterampilan menulis teks eksposisi siswa kelas X

Holin Nirmala Anggraeni¹, Agus Nasihin², Samsul Bahri³, Imas Juidah⁴

¹⁻⁴ Universitas Wiralodra, Indramayu, Indonesia

¹holinnirmala5@gmail.com, ²agusnasihin68@unwir.ac.id, ³sbahri03@gmail.com,

⁴imas.juidah@unwir.ac.id

Received: June 29, 2026; Accepted: September 9, 2026

Abstract

Limited active practice time and the dominance of one-way conventional teaching methods often trigger low scientific drafting proficiency among vocational students. To overcome these conceptual and structural barriers, a blend of inverted classroom strategies and digital gamification was implemented to optimize time management and enhance student engagement. This quantitative study utilized a quasi-experimental approach with a Nonequivalent Control Group Design to examine the efficacy of this combined methodology. Through purposive sampling, 57 students were divided into an experimental group (27 students) and a control group (30 students). Writing performance data, collected via tests and observations, were evaluated using the non-parametric Mann-Whitney U test. The results indicated that the experimental group achieved a post-test mean score of 85.56 with a medium N-Gain index of 0.68, significantly outperforming the control class which scored a mean of 69.72 with a low N-Gain of 0.16. A significance value of 0.000 and a large effect size of 0.59 empirically confirmed the intervention's success. This study concludes that game-based instructional inversion serves as a strategic solution to substantially improve students' writing literacy in the digital era.

Keywords: *Exposition Text, Flipped Classroom, Kahoot, Writing Skills.*

Abstrak

Keterbatasan alokasi waktu praktik dan dominasi metode konvensional satu arah menjadi akar rendahnya kecakapan siswa sekolah menengah kejuruan dalam memproduksi karangan ilmiah secara logis dan struktural. Guna mengatasi hambatan konseptual ini, perpaduan strategi kelas terbalik dan gamifikasi digital diterapkan untuk mengoptimalkan manajemen waktu serta mendorong keterlibatan siswa. Penelitian kuantitatif berdesain eksperimen semu dengan bentuk *Nonequivalent Control Group Design* ini menguji efektivitas kombinasi tersebut. Menggunakan teknik *purposive sampling*, sampel sebanyak 57 siswa dibagi menjadi kelas eksperimen (27 siswa) dan kelas kontrol (30 siswa). Data dikumpulkan melalui tes menulis serta observasi, lalu dianalisis menggunakan uji nonparametrik *Mann-Whitney U*. Hasil penelitian menunjukkan kelompok eksperimen meraih rata-rata akhir 85,56 dengan indeks *N-Gain* 0,68 (sedang), mengungguli kelas kontrol yang memperoleh rata-rata 69,72 dengan *N-Gain* 0,16 (rendah). Nilai signifikansi 0,000 dan nilai *effect size* sebesar 0,59 berkategori besar membuktikan keberhasilan intervensi. Penelitian ini menyimpulkan bahwa pembalikan instruksional interaktif berbasis gim menjadi solusi strategis untuk meningkatkan mutu literasi tulis pemelajar di era digital.

Kata Kunci: *Flipped Classroom, Kahoot, Keterampilan Menulis, Teks Eksposisi.*

How to Cite: Anggraeni, HN., Nasihin, A., Bahri, S., & Juidah, I. (2026). Pengaruh pemanfaatan kahoot dalam model flipped classroom terhadap keterampilan menulis teks eksposisi siswa kelas X. *Semantik*, 15 (2), 317-328.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan aspek krusial dalam kehidupan manusia yang berfungsi mengembangkan potensi, kemampuan, dan keterampilan peserta didik secara optimal. Melalui proses pendidikan yang terencana, kualitas sumber daya manusia dapat ditingkatkan agar adaptif dalam menghadapi tantangan era globalisasi. Sejalan dengan amanat Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pembelajaran harus dirancang secara sadar untuk mewujudkan suasana belajar yang mendorong peserta didik aktif mengembangkan potensi dirinya, termasuk dalam aspek kemampuan berbahasa. Dalam konteks kebijakan Kurikulum Merdeka saat ini, berdasarkan Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan (BSKAP) Nomor 032/H/KR/2024, kompetensi berbahasa tulis bagi peserta didik sekolah menengah kejuruan kelas X (Fase E) secara resmi diarahkan agar mampu menulis gagasan, pikiran, dan pandangan secara logis, kritis, dan kreatif. Peraturan ini menegaskan bahwa penguasaan teks informasional, khususnya kemampuan memproduksi teks eksposisi yang akuntabel, merupakan kompetensi dasar yang sangat dibutuhkan oleh siswa dalam menghadapi tuntutan dunia akademik maupun kebutuhan praktis di dunia kerja masa kini.

Keterampilan menulis memegang peranan penting dalam ruang lingkup keterampilan berbahasa karena sifatnya yang produktif dan melibatkan pengorganisasian ide secara kompleks. Melalui aktivitas menulis, siswa tidak hanya menuangkan gagasan ke dalam bentuk lambang grafik yang dapat dipahami pembaca, tetapi juga melatih penalaran kritis dalam merespons fenomena sosial di sekitar mereka (Amalina et al., 2025; Kiai et al., 2024). Teks eksposisi secara khusus berfungsi sebagai media ilmiah untuk memperluas cakrawala wawasan pembaca melalui penyajian informasi objektif yang didukung oleh tesis, argumentasi logis, dan penegasan ulang berbasis fakta empiris (Tarigan, 2023; Nugroho, 2026). Kendati kompetensi ini bersifat esensial, fakta di lapangan menunjukkan bahwa keterampilan menulis teks eksposisi siswa masih tergolong rendah. Banyak siswa mengalami hambatan konseptual dan mekanis, seperti kesulitan menentukan ide pokok, mengeksplorasi argumen rasional, menyusun struktur paragraf secara hierarkis, serta menerapkan kaidah kebahasaan secara presisi (Pratiwi et al., 2025).

Rendahnya keterampilan menulis ini secara fundamental dipicu oleh iklim pembelajaran eksternal di dalam kelas. Berdasarkan studi pendahuluan melalui angket terhadap 32 siswa di lapangan, ditemukan data empiris bahwa sebanyak 21 siswa (65%) menganggap kegiatan menulis sebagai aktivitas yang sulit, menjemukan, dan membosankan, sedangkan hanya 11 siswa (35%) yang menunjukkan ketertarikan. Hambatan psikologis ini diperparah oleh dominasi metode pembelajaran konvensional yang masih bersifat *teacher-centered*. Hasil observasi menunjukkan bahwa sekitar 80% dari total alokasi waktu tatap muka habis digunakan oleh guru untuk memberikan ceramah teoritis satu arah akibat tuntutan penyelesaian materi, sehingga siswa kehilangan waktu produktif untuk berlatih menulis secara mandiri (Kawinkoonlasate, 2024). Untuk memutus siklus problematik tersebut, diperlukan inovasi pedagogis berbasis teknologi digital yang mampu membalik paradigma belajar konvensional menjadi lingkungan yang interaktif dan berpusat pada siswa (*student-centered learning*) (Wirahyuni, 2024; Ilgaz, 2025).

Model *Flipped Classroom* muncul sebagai solusi terobosan yang memindahkan transfer pengetahuan teoritis ke luar jam sekolah melalui video atau modul digital pada tahap *pre-class*, sehingga waktu tatap muka di dalam kelas (*in-class*) dapat dialihkan sepenuhnya untuk kegiatan kolaboratif dan praktik menulis terbimbing (Bergmann & Sams, 2012; Hermayanti

et al., 2025). Guna memperkuat pemahaman konseptual sekaligus mengeliminasi kebosanan siswa, model kelas terbalik ini dapat disinergikan dengan platform *Kahoot!* sebagai media evaluasi formatif berbasis permainan (*game-based learning*). Integrasi *Kahoot!* yang memiliki karakteristik visual dinamis, pembatasan waktu, dan umpan balik instan secara psikologis mampu meningkatkan motivasi intrinsik dan konsentrasi siswa sebelum mereka mulai memproduksi draf teks secara mandiri (Licorish et al., 2018; Rizqi & Santoso, 2022). Berdasarkan urgensi tersebut, peneliti mengidentifikasi sejumlah temuan, kesenjangan literatur, dan keterbatasan dari penelitian terdahulu yang melandasi pentingnya pelaksanaan penelitian saat ini, sebagaimana disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 1. Matriks Kesenjangan Penelitian (*Gap Analysis*)

No	Aspek	Temuan Sebelumnya	Kesenjangan	Fokus Penelitian
1	Keterampilan Menulis Eksposisi	Keterampilan menulis teks eksposisi siswa masih rendah dan membutuhkan strategi pembelajaran yang lebih efektif (Pratiwi et al., 2025).	Penelitian-penelitian terdahulu belum memadukan model kelas terbalik dan media gamifikasi secara terstruktur untuk mengatasi hambatan mekanis teks eksposisi.	Memfokuskan penggunaan model <i>Flipped Classroom</i> berbantuan Kahoot! khusus untuk meningkatkan keterampilan menulis teks eksposisi.
2	Metode Pembelajaran Bahasa	Metode pembelajaran konvensional membuat siswa menjadi pasif dan kurang terlibat dalam proses memproduksi teks (Kawinkoonlasate, 2024).	Alokasi waktu tatap muka habis untuk ceramah teori, sehingga waktu praktik menulis terbimbing (<i>scaffolding</i>) di kelas sangat terbatas.	Menerapkan model pembelajaran yang membalik proses tradisional, memindahkan penguasaan teori ke luar kelas agar kelas fokus pada aktivitas produktif.
3	Pemanfaatan Platform Kahoot!	Aplikasi Kahoot! terbukti mampu meningkatkan motivasi, minat, dan partisipasi aktif belajar siswa (Rosita, 2021).	Pemanfaatan Kahoot! masih dikaji secara umum sebagai media evaluasi kuis terpisah, belum diintegrasikan dalam rangkaian sintaks menulis teks.	Mengintegrasikan Kahoot! sebagai instrumen penguatan konsep struktur teks eksposisi, khususnya tesis dan argumen, serta ejaan kebahasaan sebelum praktik menulis.
4	Implementasi <i>Flipped Classroom</i>	Model <i>Flipped Classroom</i> efektif dalam meningkatkan kemandirian dan keaktifan belajar mandiri siswa (Ilgaz, 2025).	Penerapan <i>Flipped Classroom</i> belum dikombinasikan dengan media kuis interaktif berbasis permainan (<i>game-based learning</i>) pada materi menulis bahasa Indonesia.	Menyinerigkan <i>Flipped Classroom</i> dan Kahoot! untuk menciptakan ekosistem pembelajaran yang interaktif, mandiri, dan berpusat pada siswa.

Berdasarkan telaah matriks kesenjangan literatur di atas, kebaruan (*novelty*) penelitian ini terletak pada integrasi sistematis antara platform *Kahoot!* dengan model *Flipped Classroom* yang difokuskan secara spesifik untuk meningkatkan keterampilan menulis teks eksposisi siswa SMK. Sinergi ini memadukan kemandirian kognitif siswa di rumah pada tahap *pre-class* dengan atmosfer kompetisi yang sehat dan interaktif di dalam kelas melalui kuis permainan *Kahoot!*, sehingga draf tulisan yang dihasilkan siswa dapat lebih logis, kritis, dan akuntabel. Secara teoretis, penelitian ini memberikan kontribusi pada pengembangan ilmu pendidikan, khususnya inovasi pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis teknologi digital. Secara praktis, penelitian ini menghasilkan alternatif model pembelajaran bagi guru untuk mengoptimalkan manajemen waktu kelas serta membantu meningkatkan performa menulis siswa SMK Program Keahlian Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ) yang memiliki karakteristik dekat dengan dunia digital.

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah ditetapkan, penelitian kuantitatif eksperimen ini dirancang secara sistematis untuk menjawab beberapa rumusan masalah utama. Fokus pertama dalam penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan bagaimana kemampuan awal siswa kelas X TKJ SMK Negeri 1 Sindang dalam menulis teks eksposisi sebelum menggunakan *Kahoot!* sebagai media evaluasi dalam model *Flipped Classroom*. Selanjutnya, penelitian ini diarahkan untuk mengidentifikasi kondisi kemampuan siswa kelas X TKJ SMK Negeri 1 Sindang dalam menulis teks eksposisi setelah menggunakan *Kahoot!* sebagai media evaluasi dalam model *Flipped Classroom*. Pada tahap akhir, seluruh rangkaian analisis dalam penelitian ini ditujukan untuk menguji dan membuktikan secara empiris mengenai apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari pemanfaatan *Kahoot!* sebagai media evaluasi dalam model *Flipped Classroom* terhadap keterampilan menulis teks eksposisi siswa kelas X TKJ SMK Negeri 1 Sindang.

METODE

Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen, khususnya menggunakan desain eksperimen semu (*Quasi-Experimental Design*) dalam bentuk *Nonequivalent Control Group Design*. Pemilihan desain ini didasarkan pada kondisi riil di lapangan, yaitu peneliti tidak melakukan pengacakan subjek secara individual, melainkan menggunakan kelompok atau kelas siswa yang telah terbentuk secara alami di sekolah. Kegiatan penelitian ini melibatkan dua kelompok terpisah, yaitu kelas eksperimen yang mendapatkan intervensi berupa model pembelajaran *Flipped Classroom* berbantuan media kuis interaktif *Kahoot!* dengan pola sintaks $O_1 - X - O_2$, serta kelas kontrol yang mengikuti proses pembelajaran menggunakan pendekatan konvensional dengan pola $O_3 - - - O_4$. Melalui desain ini, kedua kelompok diberikan tes awal (*pretest*) untuk mengidentifikasi kemampuan awal menulis siswa dan tes akhir (*posttest*) untuk mengukur capaian keterampilan menulis teks eksposisi setelah perlakuan diberikan.

Populasi dan Sampel Penelitian

Pelaksanaan penelitian dilakukan secara langsung di SMK Negeri 1 Sindang pada semester genap Tahun Ajaran 2026/2027. Populasi terjangkau dalam penelitian ini mencakup seluruh peserta didik kelas X Program Keahlian Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ) di sekolah tersebut yang tersebar dalam dua kelas dengan jumlah keseluruhan 57 siswa. Penentuan sampel dilakukan menggunakan teknik *purposive sampling* berdasarkan kriteria kesesuaian karakteristik siswa dengan pemanfaatan teknologi, kesiapan fasilitas penunjang media digital

di sekolah, serta rekomendasi objektif dari guru mata pelajaran Bahasa Indonesia. Berdasarkan kriteria tersebut, kelas X TKJ 1 yang berjumlah 27 siswa ditetapkan sebagai kelompok eksperimen, sedangkan kelas X TKJ 2 yang berjumlah 30 siswa ditetapkan sebagai kelompok kontrol. Kedua kelas tersebut dipastikan memiliki kondisi awal yang setara dari segi kemampuan akademik maupun latar belakang pengalaman belajar Bahasa Indonesia.

Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen

Prosedur pengumpulan data primer dalam penelitian ini menerapkan kombinasi teknik tes dan teknik observasi untuk memperoleh data yang objektif dan komprehensif. Instrumen tes berupa tes menulis draf teks eksposisi yang diberikan dalam bentuk *pretest* dan *posttest*. Hasil tes diukur menggunakan rubrik penilaian analitik yang mencakup lima komponen utama, yaitu aspek isi dan argumentasi dengan bobot 30, struktur teks dengan bobot 20, organisasi isi dengan bobot 20, kebahasaan dengan bobot 20, serta ejaan dan tanda baca dengan bobot 10. Sebagai instrumen penguatan konsep sebelum praktik memproduksi teks, kuis interaktif Kahoot! yang berisi 15 butir soal pilihan ganda dan pilihan benar atau salah (*true/false*) diintegrasikan untuk menguji pemahaman awal siswa mengenai struktur teoretis serta kaidah kebahasaan teks eksposisi. Sementara itu, lembar observasi digunakan secara triangulatif bersama guru pamong selaku observer pendamping untuk mencatat keterlaksanaan tiga tahapan sintaks *Flipped Classroom*, yaitu *pre-class*, *in-class*, dan *post-class*, serta mengamati dinamika keaktifan partisipasi siswa di kelas eksperimen. Sebelum implementasi lapangan, seluruh instrumen telah melalui pengujian validitas isi melalui *expert judgement* oleh dosen ahli serta uji validitas empiris menggunakan rumus korelasi *Product Moment Pearson*, di mana seluruh item instrumen dinyatakan valid. Mengingat instrumen utama berupa tes menulis yang bersifat subjektif, pengujian reliabilitas ditentukan melalui reliabilitas antarpenilai (*inter-rater reliability*) untuk mengukur tingkat konsistensi antara peneliti sebagai penilai pertama dan guru mata pelajaran sebagai penilai kedua. Penghitungan tingkat kesepakatan antarpenilai dianalisis menggunakan *Intraclass Correlation Coefficient* (ICC) berbantuan program SPSS dan menghasilkan nilai koefisien sebesar 0,912. Berdasarkan kriteria reliabilitas, nilai tersebut masuk dalam kategori sangat tinggi sehingga instrumen penilaian dinyatakan sangat andal, konsisten, dan layak digunakan dalam penelitian

Teknik Analisis Data

Seluruh data mentah yang diperoleh dari lapangan diolah secara komputerisasi menggunakan program Statistical Package for Social Sciences (SPSS). Analisis data diawali dengan perhitungan statistik deskriptif untuk memetakan ukuran pemusatan dan penyebaran data hasil *pretest* dan *posttest* pada kedua kelompok. Statistik deskriptif tersebut meliputi nilai rata-rata (*mean*), nilai tertinggi (*maximum*), nilai terendah (*minimum*), dan standar deviasi. Selanjutnya, dilakukan uji prasyarat analisis data yang terdiri atas uji normalitas sebaran data menggunakan metode Shapiro Wilk dan uji homogenitas varians kelompok menggunakan Levene Test. Hasil pengujian prasyarat menunjukkan bahwa data pada kelompok kontrol tidak memenuhi asumsi sebaran normal dengan nilai signifikansi kurang dari 0,05. Selain itu, varians data kelompok N-Gain terbukti tidak homogen dengan nilai signifikansi sebesar 0,001 yang lebih kecil dari 0,05. Berdasarkan hasil uji prasyarat tersebut, pengujian hipotesis untuk mengetahui signifikansi perbedaan dialihkan dari statistik parametrik ke statistik nonparametrik menggunakan uji Mann–Whitney U. Analisis ini didasarkan pada perolehan nilai peningkatan skor indeks *Normalized Gain* atau N-Gain siswa untuk mengukur efektivitas intervensi model pembelajaran pada kedua kelas. Keputusan untuk menolak hipotesis nol (H_0) dan menerima hipotesis alternatif (H_a) ditetapkan berdasarkan nilai signifikansi Asymp. Sig. (2-tailed) yang lebih kecil daripada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 1 Sindang pada semester genap Tahun Ajaran 2026/2027 dengan melibatkan kelas X TKJ 1 sebagai kelas eksperimen (27 siswa) dan kelas X TKJ 2 sebagai kelas kontrol (30 siswa). Eksperimen diselesaikan dalam dua kali pertemuan, di mana pertemuan pertama digunakan untuk pelaksanaan *pretest* kedua kelas. Pertemuan kedua digunakan untuk implementasi model pembelajaran sekaligus pelaksanaan *posttest*. Kelas eksperimen mendapatkan perlakuan berupa model *Flipped Classroom* berbantuan *Kahoot!* melalui tiga tahapan terstruktur (*pre-class*, *in-class*, dan *post-class*), sedangkan kelas kontrol mengikuti pembelajaran konvensional (ceramah, tanya jawab, dan penugasan mandiri) tanpa media *Kahoot!* maupun model *Flipped Classroom*.

Proses pemantauan aktivitas siswa selama penerapan model *Flipped Classroom* berbantuan *Kahoot!* di kelas eksperimen dilakukan secara kolaboratif oleh peneliti bersama guru mata pelajaran Bahasa Indonesia selaku observer pendamping. Hasil observasi aktivitas siswa dirangkum dalam Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Hasil Observasi Aktivitas Siswa Kelas Eksperimen

No	Aspek yang Diamati	Skor	Persentase	Kategori
1	Keaktifan siswa selama pembelajaran	23	95,83%	Sangat Baik
2	Partisipasi dalam diskusi	22	91,67%	Sangat Baik
3	Antusias menggunakan <i>Kahoot!</i>	24	100,00%	Sangat Baik
4	Keterlibatan dalam kegiatan menulis	21	87,50%	Baik
5	Kerja sama antar siswa	21	87,50%	Baik
Jumlah / Rata-rata		111	92,50%	Sangat Baik

Berdasarkan Tabel 2, aktivitas siswa kelas eksperimen mencapai persentase rata-rata sebesar 92,50% (Sangat Baik). Indikator antusiasme siswa dalam menggunakan *Kahoot!* mencatatkan persentase tertinggi sebesar 100%, yang membuktikan bahwa media berbasis gim ini efektif menarik perhatian dan memicu motivasi belajar siswa sepanjang proses instruksional berlangsung.

Kelayakan rubrik penilaian menulis teks eksposisi diuji secara konten melalui *expert judgement* oleh dua validator ahli (dosen ahli dan guru Bahasa Indonesia) untuk menilai kesesuaian antara indikator, materi, dan tujuan pembelajaran. Hasil penilaian para ahli kemudian dikuantifikasi menggunakan indeks Aiken's V sebagaimana disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Validitas Isi Rubrik Penilaian

Aspek Penilaian	Nilai Aiken's V	Kategori
Isi dan Argumentasi	0,89	Sangat Valid
Struktur Teks	0,92	Sangat Valid
Organisasi	0,87	Sangat Valid
Kebahasaan	0,90	Sangat Valid
Ejaan	0,88	Sangat Valid

Tabel 3 mengonfirmasi bahwa seluruh aspek penilaian dalam rubrik memiliki nilai indeks Aiken's V berkategori tinggi/sangat valid sehingga dinyatakan layak digunakan untuk mengukur performa menulis siswa secara tepat.

Selanjutnya, uji reliabilitas dilakukan untuk mengukur konsistensi penilaian antara peneliti (penilai pertama) dan guru mata pelajaran (penilai kedua) terhadap draf tulisan siswa (*inter-rater reliability*). Penghitungan tingkat kesepakatan antarpemilai dianalisis menggunakan *Intraclass Correlation Coefficient* (ICC) berbantuan SPSS yang disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji Reliabilitas Antarpemilai (*Inter-Rater*)

Statistik	Nilai	Kategori
<i>Intraclass Correlation Coefficient</i> (ICC)	0,912	Sangat Tinggi

Perolehan nilai ICC sebesar 0,912 (mendekati 1,00) membuktikan adanya tingkat kesepakatan dan konsistensi penilaian yang sangat tinggi antarpemilai, sehingga instrumen dinyatakan andal (*reliable*).

Berdasarkan hasil statistik deskriptif, kemampuan awal menulis teks eksposisi siswa pada kedua kelas masih berada pada kategori sedang dan menunjukkan bahwa kemampuan awal peserta didik relatif sebanding sebelum perlakuan diberikan. Kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata *pretest* sebesar 53,72 dengan simpangan baku sebesar $SD = 12,72$, nilai minimum $Min = 30,00$, dan nilai maksimum $Max = 72,50$. Sementara itu, kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata sebesar 56,67 dengan simpangan baku $SD = 21,50$, nilai minimum $Min = 32,50$, dan nilai maksimum $Max = 90,00$. Variasi nilai pada kelas kontrol terlihat lebih besar dibandingkan kelas eksperimen yang ditunjukkan oleh nilai simpangan baku yang lebih tinggi. Secara kualitatif, hasil tulisan siswa pada tahap *pretest* memperlihatkan berbagai kelemahan mendasar pada seluruh aspek penilaian. Dari aspek isi dan argumentasi, siswa umumnya telah mampu menentukan topik, tetapi pengembangan gagasan masih bersifat umum, dangkal, dan belum didukung fakta maupun data yang relevan. Pada aspek struktur teks, sebagian besar siswa belum mampu menyusun teks eksposisi secara sistematis karena hanya memuat tesis dan argumentasi tanpa penegasan ulang. Organisasi tulisan juga belum menunjukkan keterpaduan antargagasan akibat minimnya penggunaan konjungsi dan kalimat transisi. Selain itu, aspek kebahasaan masih didominasi penggunaan ragam bahasa lisan, kalimat kurang efektif, serta pemilihan kosakata yang belum tepat. Kesalahan mekanis berupa penggunaan huruf kapital, tanda baca, dan penulisan kata baku yang belum sesuai dengan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI) juga masih sering ditemukan.

Setelah perlakuan diberikan, kemampuan menulis siswa pada kelas eksperimen mengalami peningkatan yang sangat signifikan dibandingkan kondisi awal. Nilai rata-rata *posttest* meningkat menjadi 85,56 dengan simpangan baku sebesar $SD = 4,83$, sedangkan rentang nilai menjadi lebih sempit, yaitu dari $Min = 77,50$ hingga $Max = 95,00$, yang menunjukkan kemampuan siswa semakin merata. Sebaliknya, kelas kontrol yang mengikuti pembelajaran konvensional hanya memperoleh nilai rata-rata *posttest* sebesar 69,72 dengan simpangan baku $SD = 18,20$, nilai minimum $Min = 32,50$, dan nilai maksimum $Max = 95,00$. Secara kualitatif, hasil tulisan siswa pada kelas eksperimen menunjukkan peningkatan yang komprehensif pada seluruh indikator penilaian. Gagasan yang disampaikan telah berkembang secara logis, sistematis, dan didukung oleh bukti, data, maupun contoh yang relevan sehingga argumentasi menjadi lebih kuat. Struktur teks eksposisi juga telah tersusun secara lengkap dengan memuat tesis, rangkaian argumentasi, dan penegasan ulang secara proporsional. Organisasi tulisan semakin runtut karena penggunaan konjungsi dan kalimat transisi yang tepat sehingga hubungan antargagasan menjadi lebih padu. Dari sisi kebahasaan, siswa telah mampu menggunakan ragam bahasa tulis baku, kalimat efektif, serta istilah yang sesuai

dengan karakteristik teks eksposisi. Di samping itu, jumlah kesalahan ejaan, penggunaan huruf kapital, penulisan kata baku, dan tanda baca mengalami penurunan yang sangat signifikan sehingga kualitas tulisan secara keseluruhan menjadi lebih baik dan memenuhi kaidah penulisan sesuai PUEBI.

Uji normalitas sebaran data dihitung menggunakan metode Shapiro-Wilk (karena $N < 50$), sedangkan uji homogenitas varians dianalisis menggunakan Levene Test berbantuan SPSS. Ringkasan uji prasyarat disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas dan Homogenitas Varians

Jenis Pengujian	Variabel Data	Nilai Signifikansi (Sig.)	Keterangan
Uji Normalitas	<i>Pretest</i> Eksperimen	0,200	Berdistribusi Normal
	<i>Posttest</i> Eksperimen	0,199	Berdistribusi Normal
	<i>Pretest</i> Kontrol	0,007	Tidak Berdistribusi Normal
	<i>Posttest</i> Kontrol	0,032	Tidak Berdistribusi Normal
Uji Homogenitas	<i>N-Gain Score</i>	0,001	Varians Tidak Homogen

Tabel 5 menunjukkan bahwa data kelas kontrol tidak berdistribusi normal ($Sig. < 0,05$) dan varians data antar kelompok terbukti tidak homogen ($Sig. = 0,001 < 0,05$). Akibat tidak terpenuhinya asumsi statistik parametrik, maka pengujian hipotesis dialihkan menggunakan statistik nonparametrik melalui uji Mann-Whitney U.

Efektivitas peningkatan kemampuan menulis dianalisis menggunakan skor *Normalized Gain* (*N-Gain*) mengacu pada kriteria Hake (1999). Kelas eksperimen memperoleh rata-rata *N-Gain* sebesar 0,68 yang termasuk dalam kategori Sedang, jauh melampaui kelas kontrol yang hanya mencatatkan rata-rata *N-Gain* sebesar 0,16 dengan kategori Rendah.

Pengujian hipotesis dilakukan terhadap skor *N-Gain* untuk membandingkan signifikansi peningkatan hasil belajar kedua kelompok. Berdasarkan hasil analisis, kelas eksperimen memperoleh nilai *Mean Rank* sebesar 39,20, sedangkan kelas kontrol memperoleh *Mean Rank* sebesar 20,33. Hasil output pengujian *Mann-Whitney U* disajikan pada Tabel 6.

Tabel 6. Hasil Output Uji Mann-Whitney U

Parameter Statistik	Nilai Pengujian
<i>Mann-Whitney U</i>	129,500
<i>Z-Score</i>	-4,417
<i>Asymp. Sig. (2-tailed)</i>	0,000

Berdasarkan Tabel 5, diperoleh nilai signifikansi *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Guna memperkuat keputusan uji, dilakukan penghitungan ukuran efek (effect size) menggunakan rumus $r = \frac{Z}{\sqrt{N}}$. Hasil penghitungan menghasilkan nilai $r = 0,59$, yang dikategorikan masuk dalam Efek Besar ($r \geq 0,5$). Rentang angka statistik ini secara empiris membuktikan bahwa pemanfaatan Kahoot! dalam

model Flipped Classroom memberikan pengaruh yang besar dan signifikan terhadap peningkatan keterampilan menulis teks eksposisi siswa kelas X TKJ SMK Negeri 1 Sindang.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan Kahoot dalam model Flipped Classroom memberikan pengaruh positif dan signifikan yang besar terhadap keterampilan menulis teks eksposisi siswa kelas X TKJ SMK Negeri 1 Sindang. Berdasarkan uji kesetaraan awal, kemampuan kedua kelompok saat pretest relatif setara (eksperimen 53,72 dan kontrol 56,67), sehingga mampu meminimalkan bias awal penelitian. Setelah perlakuan diberikan, nilai rata-rata posttest kelas eksperimen melonjak menjadi 85,56 dengan rata-rata N-Gain sebesar 0,68 (kategori sedang), melampaui kelas kontrol yang hanya mencapai angka 69,72 dengan N-Gain 0,16 (kategori rendah). Penolakan H_0 didukung oleh hasil uji Mann-Whitney U ($p = 0,000$) dan diperkuat oleh perolehan nilai effect size sebesar 0,59 yang termasuk dalam kategori besar. Angka statistik ini menjadi bukti empiris kuat bahwa intervensi kelas terbalik berbasis game ini jauh lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional.

Peningkatan kemampuan menulis pada kelas eksperimen ini dipengaruhi erat oleh karakteristik model Flipped Classroom yang memindahkan transfer teori ke luar jam sekolah. Melalui tahapan pre-class, siswa dapat mempelajari materi dasar secara mandiri di rumah melalui video pembelajaran sesuai dengan kecepatan belajarnya masing-masing. Alhasil pada tahap in-class, alokasi waktu tatap muka tidak habis untuk ceramah satu arah, melainkan dioptimalkan penuh untuk aktivitas kolaboratif berpusat pada siswa, seperti diskusi kelompok dan latihan menulis terbimbing. Dampak kualitatifnya terlihat langsung pada draf posttest siswa, mereka telah mampu mengembangkan gagasan logis berbasis fakta, menyusun struktur teks secara lengkap (tesis, argumentasi, penegasan ulang), serta mengorganisasikan paragraf secara runtut dengan kohesi-koherensi yang jauh lebih padu.

Di samping penataan waktu, integrasi platform Kahoot memegang andil besar dalam mendongkrak motivasi siswa di dalam kelas. Hasil observasi mencatat aktivitas kelas eksperimen mencapai rata-rata 92,50 (Sangat Baik), dengan antusiasme penggunaan Kahoot mencapai poin sempurna 100. Unsur gamifikasi seperti visual menarik dan sistem peringkat berhasil mengubah stigma menulis yang menjemukan menjadi aktivitas interaktif yang kompetitif. Secara kognitif, kuis interaktif Kahoot digunakan sebagai media penguat pemahaman aspek kebahasaan tepat sebelum siswa menulis mandiri, sehingga sukses meminimalkan kesalahan ejaan, tanda baca PUEBI, dan konjungsi kausalitas. Temuan ini sejalan dengan studi Anggraeni dan Khaerunnisa et al (2021), Hasanudin et al (2020), serta Turan dan Akdag-Cimen et al (2020) mengenai penguatan partisipasi lewat kelas terbalik berbasis permainan.

Meskipun memberikan kontribusi signifikan bagi siswa TKJ yang dekat dengan teknologi digital, penelitian ini masih memiliki keterbatasan. Perlakuan eksperimen hanya dilaksanakan selama dua kali pertemuan, sehingga pengaruh jangka panjang dari model Flipped Classroom berbantuan Kahoot belum dapat diketahui secara mendalam. Selain itu, subjek penelitian masih terbatas pada satu instansi sekolah dengan jumlah sampel yang kecil, sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasikan secara luas. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya diharapkan dapat memperpanjang durasi waktu penelitian di lapangan dan memperbanyak jumlah sampel agar diperoleh data yang lebih komprehensif bagi efektivitas pembelajaran bahasa berbasis teknologi.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan Kahoot dalam model *Flipped Classroom* berpengaruh secara positif, signifikan, dan besar terhadap keterampilan menulis teks eksposisi siswa kelas X TKJ SMK Negeri 1 Sindang. Hal ini dibuktikan oleh lonjakan nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen yang mencapai 85,56 dengan perolehan *N-Gain* sebesar 0,68 yang termasuk dalam kategori sedang. Capaian produktif tersebut terbukti jauh melampaui kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional, di mana nilai rata-rata *posttest* hanya sebesar 69,72 dengan indeks *N-Gain* 0,16 yang tergolong rendah. Pengaruh nyata ini diperkuat secara valid oleh uji nonparametrik *Mann-Whitney U* yang menghasilkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ serta perolehan indeks *effect size* sebesar 0,59 yang masuk dalam kategori besar.

Secara pedagogis, efektivitas intervensi ini bersumber dari optimalisasi manajemen waktu yang memosisikan siswa sebagai pusat pembelajaran melalui kemandirian belajar pada fase *pre-class* dan aktivitas kolaboratif pada fase *in-class*. Selain itu, unsur gamifikasi digital lewat Kahoot terbukti mampu mendongkrak aktivitas belajar siswa hingga mencapai persentase rata-rata 92,50% berkategori sangat baik, sehingga sukses mengeliminasi stigma menjemukan dalam menulis karangan ilmiah. Integrasi taktis ini secara kognitif berhasil memperbaiki penguasaan struktur draf teks, logika argumen, serta ketepatan mekanis ejaan PUEBI siswa. Meskipun penelitian ini memiliki keterbatasan durasi pertemuan dan cakupan sampel, sinergi pembelajaran ini sangat direkomendasikan sebagai salah satu alternatif model instruksional inovatif bagi guru bahasa dalam menghadapi karakteristik pembelajar di era digital.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Wiralodra atas bimbingan, dukungan, Fasilitas, dan arahan akademis yang diberikan selama proses pelaksanaan penelitian hingga penyusunan artikel ilmiah ini. Apresiasi dan rasa terima kasih yang mendalam juga penulis sampaikan kepada Kepala Sekolah serta guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMK Negeri 1 Sindang yang telah bersedia bertindak sebagai observer pendamping dan memberikan fasilitas penuh selama proses eksperimen di lapangan. Penulis juga menyampaikan terima kasih kepada seluruh peserta didik kelas X TKJ SMK Negeri 1 Sindang atas partisipasi aktif, antusiasme, dan kerja samanya yang luar biasa sebagai responden sepanjang pelaksanaan penelitian ini. Akhir kata, apresiasi setinggi-tingginya penulis haturkan kepada rekan-rekan sejawat dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, yang telah memberikan bantuan teknis, motivasi, dan kontribusi berharga demi terselesaikannya artikel ini dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Fatih, M. A., Lubis, M. R., Nisah, S., Zulpan, & Arianto, N. (2026). Analisis uji normalitas dan homogenitas sebagai prasyarat analisis statistik dalam penelitian pendidikan. *Educational Journal of Social Research*, 5(2), 805–815.
- Anggraeni, D., & Khaerunnisa, E. (2021). Penerapan model flipped classroom berbantuan Kahoot dalam meningkatkan keterampilan menulis teks eksposisi siswa. *Metafora: Jurnal Pembelajaran Bahasa dan Sastra*, 8(2), 142–151. <https://jurnalnasional.ump.ac.id/index.php/METAFORA/article/view/11636>

- Hasanudin, C., Rosyida, F., Fitriyaningsih, A., & Amin, K. (2020). Kolaborasi flipped classroom dengan media Plotagon dalam pembelajaran menulis teks persuasi. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 7(1), 63–72.
- Indayani, L., Arifani, Y., & Ma'rifah, U. (2022). The effectiveness of flipped classroom toward students' writing achievement in EFL classroom. *JETLAL (Journal of English Teaching, Linguistics, and Literature)*, 5(1), 52–61. <https://journal.umg.ac.id/index.php/jetlal/article/view/3827>
- 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(9), 1–23. <https://doi.org/10.1186/s41039-018-0078-8>
- Mohammad, M., & Khan, A. (2023). Educational research procedures and instrument validation in classroom-based studies. *International Journal of Educational Research Review*, 8(2), 101–112.
- Nguyen, K. A., Kim, Y., Rodriguez de Gil, P., Kellermann, A., & Chen, Y. (2016). Comparing groups using independent samples t-test in educational research. *Journal of Modern Applied Statistical Methods*, 15(2), 1–12. <https://jmasm.com/index.php/jmasm/article/view/794>
- Pujayanti, S. A. N., Artawan, G., & Yasa, I. N. (2023). Penerapan model flipped classroom berbantuan blog untuk meningkatkan kemampuan menulis teks resensi siswa kelas XI. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Undiksha*, 13(1), 45–58. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPBS/article/view/64874>
- Sari, N., Hasanah, R., & Nursalman, M. (2024). Analisis statistik deskriptif dalam penelitian pendidikan: Konsep dan implementasinya. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(2), 51328–51336. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/24059>
- Sonjaya, A., Aliyya, N., Naufal, M., & Nursalman, M. (2024). Penggunaan analisis statistik inferensial dalam penelitian eksperimen pendidikan. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 154–162. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/24426>
- Turan, Z., & Akdag-Cimen, B. (2020). Flipped learning in higher education: A review of the evidence and application. *Smart Learning Environments*, 7(1), 1–16. <https://doi.org/10.1186/s40561-020-00121-y>
- Yunita, R., & Santoso, M. E. (2022). Student perspective on the use of Kahoot! as a digital self-assessment tool in writing class. *Journal of English Education and Teaching*, 6(1), 93–107.

