

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik mampu mengembangkan potensi dirinya secara optimal (Ingka. 2023). Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dijelaskan bahwa pendidikan bertujuan untuk mengembangkan kemampuan serta membentuk watak dan peradaban bangsa yang bermartabat. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya berorientasi pada penyampaian materi, tetapi juga pada pembentukan kemampuan berpikir, sikap, dan keterampilan peserta didik.

Pembelajaran Bahasa Indonesia di jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA) khususnya pada fase F kelas XI menempatkan teks drama sebagai salah satu materi esensial dalam pengembangan literasi sastra khususnya drama sebagai materi yang krusial untuk mengasah kepekaan estetis dan emosional peserta didik. Kemampuan apresiasi ini menjadi indikator penting dalam ketercapaian kompetensi berbahasa karena berdasarkan kurikulum merdeka maupun kurikulum 2013 peserta didik kelas XI diharapkan tidak hanya mampu memahami teks drama sebagai tumpukan dialog, melainkan harus mampu melakukan apresiasi(DINI, 2024).

Apresiasi teks drama merupakan sebuah proses aktif yang melibatkan aspek kognitif untuk membedah struktur (alur, tokoh, latar) dan aspek afektif untuk menghayati nilai-nilai kemanusiaan, konflik batin, serta estetika bahasa yang terkandung dalam naskah tersebut. Idealnya(Nispiana dkk., 2025), proses penilaian dalam materi ini haruslah mampu membangkitkan minat dan

keterlibatan aktif peserta didik, sehingga evaluasi bukan sekadar rutinitas menjawab soal, melainkan bagian dari proses apresiasi itu sendiri.

Salah satu komponen penting dalam pembelajaran adalah penilaian. Media memiliki peran penting dalam menunjang keberhasilan pembelajaran, meskipun sering kali kurang disadari. Kehadiran media dapat membantu guru dalam menjelaskan materi yang sulit dipahami peserta didik dengan berbagai cara yang lebih menarik, seperti melalui permainan maupun aktivitas interaktif lainnya. Beragam jenis media yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran meliputi media audio, visual, audio-visual, serta lingkungan sekitar yang dijadikan sebagai sumber belajar. Sejalan dengan teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Vygotsky, pembelajaran akan lebih bermakna apabila peserta didik terlibat aktif dalam membangun pengetahuannya melalui pengalaman dan interaksi (Vygotsky. 2003). Oleh karena itu, penilaian seharusnya menjadi bagian dari pengalaman belajar yang menarik dan tidak terpisah dari proses pembelajaran itu sendiri.

Namun, berdasarkan observasi awal di SMA Negeri 1 Plosoklaten, proses penilaian sumatif pada materi teks drama selama ini masih didominasi oleh penggunaan *platform Google Form (GForm)*. Meskipun *platform* ini memberikan kemudahan dari sisi administrasi bagi guru, terdapat kelemahan yang berdampak pada psikologis peserta didik saat mengerjakan soal. Sifat *Google Form* yang statis, searah, dan tidak memiliki fitur interaksi membuat proses ujian terasa membosankan dan menyerupai tes konvensional di atas kertas yang sekadar dipindahkan ke layar digital. Akibatnya, esensi dari

"apresiasi" itu sendiri hilang, dan peserta didik seringkali menjawab soal secara asal-asalan demi menyelesaikan tugas dengan cepat.

Selain masalah kejenuhan, penggunaan *Google Form* di SMA Negeri 1 Plosoklaten juga memicu rendahnya tingkat kejujuran dan objektivitas hasil penilaian. Tanpa adanya kontrol waktu yang ketat per butir soal, peserta didik memiliki peluang besar untuk melakukan kerja sama atau mencari jawaban di luar materi ujian selama durasi pengerjaan berlangsung. Hal ini mengakibatkan data yang di peroleh dari hasil penilaian sumatif tidak lagi mencerminkan kemampuan apresiasi yang sebenarnya dari masing-masing individu. Untuk materi seperti teks drama yang membutuhkan konsentrasi tinggi dalam memahami konteks dialog, suasana ujian yang terlalu longgar di *Google Form* justru mendegradasi keseriusan peserta didik dalam proses berpikir kritis dan analitis.

Menghadapi tantangan era digital, diperlukan sebuah transformasi instrumen penilaian dari model konvensional menuju model gamifikasi yang lebih interaktif dan menantang. Gamifikasi dalam penilaian bukan bertujuan untuk menghilangkan keseriusan ujian, melainkan untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik melalui elemen permainan (Kurniawan & Rojabi, 2026). Aplikasi Kahoot hadir sebagai alternatif platform penilaian yang menawarkan pengalaman ujian yang berbeda dibandingkan *Google Form*. Kahoot memiliki keunggulan pada fitur-fitur interaktifnya, seperti musik latar yang membangkitkan adrenalin, penggunaan warna dan visual yang menarik, serta sistem poin yang berbasis pada kecepatan dan ketepatan (Ismatul & Muzaki, 2023). Adanya fitur *leaderboard* atau papan peringkat yang tampil

secara langsung setelah setiap soal dijawab, menciptakan suasana kompetisi yang sehat di dalam kelas.

Dalam konteks apresiasi drama, kahoot memungkinkan guru untuk memasukkan potongan teks, audio dialog, bahkan cuplikan video pementasan yang harus dianalisis peserta didik dalam durasi waktu tertentu. Batasan waktu yang presisi di kahoot akan memaksa peserta didik untuk berkonsentrasi penuh pada stimulus yang diberikan, sehingga kemampuan mereka dalam mengambil keputusan dan mengapresiasi teks diuji secara lebih intensif dan dapat menciptakan pengalaman belajar yang berkesan, di mana peserta didik merasa tertantang untuk berkompetisi secara sehat sekaligus dipaksa untuk berkonsentrasi penuh dalam mengapresiasi teks yang disajikan guna mendapatkan skor terbaik (Nasution dkk., 2025).

Dengan latar belakang tersebut, pengembangan instrumen penilaian sumatif berbasis kahoot ini bukan hanya sekadar mengikuti tren digitalisasi, melainkan sebuah upaya sistematis untuk merevitalisasi cara peserta didik mengapresiasi karya sastra. Dengan demikian, penilaian tidak hanya berfungsi sebagai alat ukur, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna. Namun hingga saat ini belum banyak pengembangan instrumen penilaian sumatif berbasis kahoot yang secara khusus dirancang untuk mengukur kemampuan apresiasi teks drama peserta didik kelas XI. Oleh karena itu, diperlukan suatu pengembangan instrumen penilaian yang tidak hanya valid dan reliabel, tetapi juga praktis dan sesuai dengan karakteristik peserta didik di era digital.

Berdasarkan uraian tersebut, serta pertimbangan mendalam atas kondisi di sekolah dan potensi teknologi yang ada, peneliti memandang perlu untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Instrumen Penilaian Sumatif Berbasis Kahoot untuk Mengukur Hasil Belajar Materi Apresiasi Teks Drama Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Plosoklaten”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan instrumen penilaian sumatif berbasis kahoot pada materi apresiasi teks drama untuk peserta didik kelas XI SMA Negeri 1 Plosoklaten?
2. Bagaimana efektivitas penggunaan instrumen penilaian sumatif berbasis kahoot dalam kemampuan apresiasi teks drama peserta didik kelas XI SMA Negeri 1 Plosoklaten?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang dipaparkan, maka penelitian dan pengembangan ini memiliki tujuan yang hendak dicapai adalah sebagai berikut:

1. Untuk menghasilkan produk berupa instrumen penilaian sumatif berbasis Kahoot yang sesuai untuk materi apresiasi teks drama peserta didik kelas XI SMA Negeri 1 Plosoklaten.
2. Untuk mengetahui efektivitas instrumen penilaian sumatif berbasis Kahoot dalam kemampuan apresiasi teks drama peserta didik kelas XI SMA Negeri 1 Plosoklaten.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan instrumen penilaian sumatif berbasis aplikasi kahoot pada kemampuan apresiasi teks drama peserta didik kelas XI SMA Negeri 1 Plosoklaten. Adapun spesifikasi produk yang diharapkan adalah sebagai berikut:

1. Wujud fisik produk yang dihasilkan berupa instrument penilaian sumatif berbasis aplikasi kahoot dengan jumlah kurang lebih 45 butir soal yang terdiri dari pilihan ganda. Instrumen ini digunakan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi apresiasi teks drama kelas XI SMA Negeri 1 Plosoklaten.
2. Fitur dalam instrumen penilaian ini menggunakan aplikasi kahoot. Soal yang disajikan disusun sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP/TP) dan berfokus pada kemampuan apresiasi teks drama, seperti menganalisis tokoh, alur, latar, serta pesan yang terkandung dalam naskah. Setiap butir soal dilengkapi dengan stimulus berupa potongan teks drama, gambar, maupun ilustrasi visual untuk membantu peserta didik dalam memahami konteks soal. Selain itu, instrumen ini dilengkapi dengan pengaturan durasi waktu pengerjaan pada setiap soal, yaitu berkisar antara 60 hingga 180 detik. Setelah menjawab setiap soal, peserta didik juga memperoleh umpan balik secara langsung berupa jawaban yang benar, sehingga dapat digunakan sebagai sarana refleksi.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Penelitian ini dilakukan dengan memperhatikan kepentingan beberapa pihak yang dijadikan sebagai acuan terhadap pengembangan yang dilakukan.

Pentingnya pengembangan dalam penelitian ini lebih jelasnya diuraikan sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya khazanah ilmu pengetahuan di bidang pendidikan Bahasa Indonesia, penelitian ini penting untuk membuktikan bahwa teknologi gamifikasi (permainan) seperti Kahoot tidak hanya bisa digunakan untuk seru-seruan saja.

2. Secara Praktis

a. Bagi Peserta didik

Mengubah suasana ujian drama yang biasanya tegang menjadi lebih menyenangkan dan interaktif. Dengan adanya batasan waktu dan sistem poin di Kahoot, peserta didik akan lebih tertantang untuk membaca teks drama secara teliti dan kritis. Karena ada *feedback* instan, peserta didik langsung tahu jawaban yang benar setelah menjawab, sehingga mereka langsung belajar saat itu juga.

b. Bagi Guru

Penelitian ini dapat menjadi acuan bagi guru Bahasa Indonesia dalam mengembangkan dan menerapkan instrument penilaian sumatif yang lebih menarik, interaktif, serta relevan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Guru tidak perlu lagi mengoreksi kertas ujian satu per satu secara manual karena nilai sudah terekap otomatis oleh sistem. Guru bisa langsung melihat soal nomor berapa yang paling sulit dijawab oleh satu kelas, sehingga guru tahu materi drama bagian mana yang perlu dijelaskan ulang.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat menjadi model inovasi pembelajaran yang dapat diterapkan secara luas di SMA Negeri 1 Plosoklaten maupun sekolah lain. Mendukung program sekolah berbasis digital dengan memanfaatkan fasilitas internet dan gawai yang dimiliki peserta didik untuk kegiatan akademik. Menjadi contoh atau referensi bagi guru mata pelajaran lain untuk mengembangkan instrumen serupa.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Penelitian pengembangan ini dilaksanakan dengan beberapa asumsi dasar. Berdasarkan latar belakang masalah penelitian. Peneliti membatasi masalah pada penelitian dan pengembangan ini sebagai berikut:

1. Pengembangan instrumen penilaian sumatif menggunakan aplikasi kahoot pada materi apresiasi teks drama kelas XI SMAN 1 Plosoklaten.
2. Kepraktisan aplikasi kahoot untuk instrument penilaian sumatif pada materi apresiasi teks drama kelas XI SMAN 1 Plosoklaten.
3. Pengembangan divalidasi oleh dosen dan guru berpengalaman dalam bidangnya.
4. Peserta didik kelas XI SMA Negeri 1 Plosoklaten memiliki kemampuan dasar dalam menggunakan perangkat digital seperti smartphone atau laptop untuk mengakses aplikasi Kahoot.

Namun, penelitian ini juga memiliki beberapa keterbatasan.

1. Penelitian ini hanya berfokus pada materi teks drama, sehingga tidak meliputi jenis teks lain dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.

2. Faktor keterbatasan jaringan internet dan perangkat peserta didik dapat memengaruhi kelancaran pelaksanaan pembelajaran menggunakan Kahoot.
3. Uji coba hanya dilakukan di SMA Negeri 1 Plosoklaten.

G. Penelitian Terdahulu

Penelitian yang relevan mendasari penelitian ini diantaranya:

Tabel 1. 1 Penelitian Terdahulu

No.	Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Hasil Penelitian
1.	Penelitian oleh Intan Permatasari, Syakdanur dan Suarman pada tahun 2022 berjudul “Pengembangan Instrumen Penilaian dengan Menggunakan Aplikasi Kahoot untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta didik”. Penelitian menggunakan metode pengembangan <i>Research and Development</i> dengan model pengembangan 4D (<i>Define, Design, Develop, Disseminate</i>).	Fokus pada penggunaan Kahoot dalam asesmen untuk meningkatkan kemampuan dan keterlibatan peserta didik. menggunakan metode <i>Research and Development</i> (R&D) untuk mengembangkan instrumen.	Penelitian ini berfokus pada kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas X dan model pengembangan yang digunakan adalah 4D (<i>Define, Design, Develop, Disseminate</i>).	Instrumen penilaian berbasis Kahoot dikembangkan dengan 10 soal HOTS dan divalidasi ahli (instrumen 91%, bahasa 94% sangat layak). Uji coba menunjukkan peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik dari pretest 49,91 ke posttest 66,95, dengan N-gain 0,56 (cukup efektif). Respon peserta didik sangat positif (88,45% sangat menarik), menunjukkan Kahoot membuat penilaian lebih interaktif, menyenangkan, dan meningkatkan keterlibatan peserta didik.
2.	Penelitian oleh Natasya Putri Amareta dan Dzulfikar Akbar dengan judul “Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) menggunakan Aplikasi Kahoot.” Penelitian ini menggunakan metode pengembangan <i>Research and Development</i> . (Amareta & Romadlon, t.t.).	Fokus pada penggunaan Kahoot sebagai media evaluasi dalam pembelajaran dengan metode dan model yang sama yaitu metode pengembangan <i>Research and Development</i> dengan model ADDIE.	Penelitian ini berfokus pada materi Pendidikan Agama Islam dengan menekankan pada ketercapaian aspek kognitif.	Media pembelajaran sebagai alat evaluasi dengan memanfaatkan Aplikasi Kahoot secara efektif dapat meningkatkan pemahaman materi PAI Dasar. Media pembelajaran berbasis digital sebagai sarana dalam mengevaluasi dengan memanfaatkan aplikasi Kahoot ini dinilai mampu memenuhi harapan bagi pendidik dimana telah memperoleh rata-rata presentase kelayakan oleh ahli media sebesar 80%, berdasarkan penilaian ahli materi sebesar 78% serta hasil

				uji coba terbatas oleh peserta didik sebesar 95% yang tergolong kategori sangat praktis
3.	Penelitian oleh Muh. Kasim pada tahun 2025 dengan judul "Pengembangan Butir Soal Assessment Berbasis Aplikasi Kahoot pada Pembelajaran PAI di UPT SMAN 5 Parepare." Penelitian ini menggunakan metode pengembangan <i>Research and Development</i> .	Fokus pada penggunaan <i>platform</i> Kahoot sebagai media evaluasi dalam pembelajaran dengan metode pengembangan <i>Research and Development</i> dengan model ADDIE dengan subjek penelitian berada di SMA.	Penelitian bersifat kualitatif, tidak mengukur pengaruh numerik atau hasil belajar melalui tes; fokus pada pengalaman guru dan peserta didik. Materi yang digunakan adalah PAI.	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan instrumen penilaian menggunakan aplikasi Kahoot dinyatakan sangat layak dan valid menurut penilaian para ahli, baik dari segi materi maupun media. Dari sisi kepraktisan, instrumen ini mendapatkan respon yang sangat positif dari pengguna, yang mengindikasikan bahwa aplikasi tersebut mudah dioperasikan dan memperlancar jalannya proses evaluasi di kelas tanpa kendala teknis yang berarti.
4.	Penelitian oleh Bayu Septian Anuraga dkk pada tahun 2025 dengan judul "Pengembangan Asesmen Sumatif Materi Energi di Bumi Akan Habis Berbasis Aplikasi Kahoot Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik". Penelitian ini menggunakan metode <i>Research and Development</i> (R&D) dengan desain <i>Borg and Gall</i> . (Anugara dkk, 2025).	Fokus pada mengembangkan instrumen asesmen sumatif berbasis Kahoot untuk meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik dan berangkat dari kebutuhan untuk mentransformasi penilaian konvensional menjadi digital agar lebih menarik bagi peserta didik di sekolah.	Model pengembangan yang digunakan adalah <i>Borg and Gall</i> , selain itu subyek materi yang berbeda dengan berfokus pada mata Pelajaran IPS di Tingkat sekolah dasar.	Penelitian ini menghasilkan produk asesmen sumatif yang dinyatakan sangat valid oleh para ahli materi, media, dan bahasa. Dari sisi kepraktisan, instrumen ini mendapatkan respon yang sangat positif baik dari guru maupun peserta didik, yang menunjukkan bahwa media Kahoot mudah dioperasikan dan menyenangkan untuk pembelajaran IPAS. Secara efektivitas, penggunaan asesmen ini terbukti secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini dibuktikan melalui pengujian statistik yang menunjukkan adanya perbedaan nyata antara nilai sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi, serta didukung oleh skor peningkatan perolehan belajar peserta didik yang

				berada pada kategori sedang.
5.	Penelitian oleh Elvia Nur Azizah pada tahun 2023 dengan judul "Pengembangan Asesmen Berbasis HOTS Menggunakan Aplikasi Kahoot pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar" menggunakan metode <i>Research and Development (R&D)</i> . (Azizah, 2023).	Mengembangkan instrumen asesmen menggunakan Kahoot dan menargetkan kualitas soal yang memerlukan pemikiran mendalam dengan model pengembangan ADDIE.	Penelitian dilakukan ditingkat sekolah dasar pada mata Pelajaran IPAS.	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan instrumen asesmen berbasis HOTS melalui aplikasi Kahoot pada mata pelajaran IPAS dinyatakan sangat layak, valid, dan praktis karena mampu mengubah suasana evaluasi menjadi lebih interaktif serta menyenangkan bagi guru dan peserta didik. Selain itu, penggunaan media ini terbukti efektif meningkatkan hasil belajar secara signifikan pada materi kompleks, sehingga integrasi antara konten soal yang menantang dengan <i>platform</i> permainan edukatif berhasil meningkatkan keterlibatan peserta didik sekaligus memetakan kemampuan berpikir kritis mereka dalam penilaian sumatif.
6.	Penelitian oleh Nurlaela Anggraeni, Rizky Esti Utami, dan Nora Widyastuti pada tahun 2024 dengan judul "Pengaruh Penggunaan <i>Game</i> Edukasi Kahoot Terhadap Kemampuan Literasi Membaca Peserta didik Kelas 5 SD Negeri Gemah." Penelitian menggunakan <i>pre-experimental design (one group pretest-posttest)</i> . (Keguruan & Vol, 2024).	Meneliti variabel di lingkup Bahasa Indonesia dan menggunakan Kahoot untuk menguji kemampuan yang berkaitan dengan pemahaman teks	Penelitian ini menggunakan metode eksperimen di tingkat sekolah dasar dengan fokus pada literasi membaca peserta didik.	Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan skor literasi membaca sebesar 11,5 poin setelah penggunaan Kahoot. Peserta didik menjadi lebih termotivasi, antusias, dan aktif. Hasil uji T dan regresi menunjukkan bahwa Kahoot memberikan pengaruh signifikan terhadap kemampuan membaca peserta didik. Kahoot mempermudah pemahaman teks melalui latihan berbasis permainan dan memperbaiki kecepatan serta ketelitian membaca peserta didik.
7.	Penelitian oleh Ni Nyoman Gita Suariantini dkk pada tahun 2023 dengan	Fokus pada pengembangan instrumen asesmen dan	Penelitian ini fokus pada kemampuan Numerasi	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan instrumen asesmen numerasi online

	judul "Instrumen Asesmen Numerasi Online Menggunakan Aplikasi Kahoot Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV Sekolah Dasar" menggunakan metode menggunakan metode <i>Research and Development</i> (R&D). (Nyoman & Suariantini, 2023)	memosisikan Kahoot bukan hanya sebagai media belajar, melainkan sebagai alat evaluasi (asesmen) yang serius untuk mengukur kemampuan peserta didik.	Pelajaran Matematika dengan menggunakan model pengembangan Retnawati yang terdiri dari sembilan tahapan untuk mengembangkan instrument tes.	menggunakan aplikasi Kahoot dinyatakan sangat layak dan valid untuk digunakan sebagai alat ukur kemampuan peserta didik. Melalui tahapan pengembangan yang sistematis, seluruh butir soal yang diuji terbukti memenuhi kriteria validitas isi dengan kategori sangat tinggi. Secara teknis, <i>platform</i> Kahoot berhasil mentransformasi soal-soal numerasi yang biasanya dianggap prosedural dan membosankan menjadi lebih menantang serta menarik bagi peserta didik. Temuan penelitian menegaskan bahwa penggunaan media digital ini tidak hanya mempermudah proses pengambilan data asesmen secara otomatis, tetapi juga mampu memetakan kemampuan berpikir peserta didik melalui tingkat kesukaran soal yang bervariasi secara akurat.
--	---	---	---	--

Berdasarkan pemaparan dari ke tujuh penelitian relevan di atas, dapat disimpulkan bahwa *platform* Kahoot memiliki fleksibilitas tinggi untuk dikembangkan sebagai instrumen asesmen di berbagai jenjang dan mata pelajaran. Meskipun telah banyak penelitian mengenai penggunaan Kahoot untuk kemampuan berpikir kritis dan literasi dasar, masih terdapat keterbatasan penelitian yang secara khusus mengembangkan instrumen asesmen sumatif untuk mengukur kemampuan apresiasi teks drama di tingkat SMA. Oleh karena itu, penelitian ini hadir untuk mengisi celah tersebut dengan mengadaptasi model pengembangan ADDIE guna menghasilkan instrumen yang valid,

praktis, dan mampu meningkatkan kualitas apresiasi teks drama peserta didik kelas XI.

H. Definisi Istilah atau Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahfahaman dalam mengartikan istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, peneliti memberikan batasan atau definisi sebagai berikut:

1. Instrumen Penilaian Sumatif

Instrumen penilaian sumatif dalam penelitian ini merupakan alat ukur yang dirancang untuk menilai tingkat penguasaan peserta didik terhadap materi teks drama setelah seluruh proses pembelajaran selesai melalui kumpulan butir soal yang telah diuji kelayakannya dari aspek materi dan bahasa sehingga layak digunakan sebagai alat evaluasi akhir pembelajaran.

2. Aplikasi Kahoot

Kahoot merupakan platform digital berbasis permainan (*game-based learning*) yang dalam penelitian ini digunakan sebagai wadah instrumen penilaian sekaligus sistem evaluasi interaktif yang menyajikan soal secara langsung melalui perangkat peserta didik dengan batasan waktu tertentu serta memanfaatkan fitur musik dan poin kecepatan untuk menciptakan suasana evaluasi yang lebih dinamis dan mengurangi ketegangan peserta didik saat mengerjakan soal.

3. Teks Drama

Teks drama dalam penelitian ini merupakan materi pembelajaran Bahasa Indonesia yang diujikan melalui aplikasi Kahoot dalam bentuk

potongan adegan atau dialog singkat yang dipilih secara menarik untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam memahami inti cerita, konflik, dan karakter tokoh secara cepat dan tepat pada pelaksanaan penilaian sumatif digital.

4. Kemampuan Apresiasi Teks Drama

Kemampuan apresiasi dalam penelitian ini merupakan kemampuan peserta didik untuk memahami, menghargai, dan menganalisis makna dalam naskah drama yang diukur melalui respons aktif terhadap stimulus pada Kahoot, meliputi kemampuan menangkap suasana dialog, menganalisis watak tokoh melalui tuturan, serta menemukan pesan tersirat dalam waktu yang terbatas.