

Implementasi Game Interaktif Kahoot Dalam Meningkatkan Literasi Siswa Kelas 2 SD

Dinda Astri Pradira¹, Ambar Wulan Sari², Shofya Sri Harianty³

^{1,2,3}Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

ppg.dindapradira00430@program.belajar.id¹, ambarwulan@umsu.ac.id²

ABSTRACT

This research aims to determine the use of the Kahoot application in improving the literacy of second grade elementary school students. This research is classroom action research. Data collection was carried out using test and non-test techniques. Test techniques include tests at the end of cycle I and end of cycle II and non-tests include observing student activities and comparing the results of observations and tests. The data analysis technique uses qualitative descriptive. The PTK design applied uses the Kemmis and Mc Taggart (1998) model. The results of this research are that the Kahoot application is very helpful in increasing elementary school students' literacy very significantly. This is because the Kahoot application is an application that is used as a very innovative and interesting learning media technology, especially for elementary school students who are unfamiliar with digital devices.

Keywords : *Interactive Game; Kahoot; Literacy.*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pemanfaatan aplikasi Kahoot dalam meningkatkan literasi siswa kelas II SD. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas Pengambilan data dilakukan dengan teknik tes dan non tes. Teknik tes meliputi ulangan pada akhir siklus I dan akhir siklus II dan non tes meliputi observasi aktivitas siswa dan membandingkan hasil observasi dan tes. Teknik analisis data menggunakan deskriptif kualitatif. Desain PTK yang diterapkan menggunakan model Kemmis dan Mc Taggart (1998). Hasil dari penelitian ini yaitu aplikasi Kahoot sangat membantu dalam meningkatkan literasi siswa SD dengan sangat signifikan. Hal ini dikarenakan aplikasi Kahoot adalah aplikasi yang dimanfaatkan sebagai teknologi media pembelajaran yang sangat inovatif dan menarik, terkhusus pada siswa sekolah dasar yang awam dengan perangkat digital.

Kata kunci : *Game Interaktif, Kahoot, Literasi.*

PENDAHULUAN

Transisi TK/PAUD-SD adalah peralihan siswa prasekolah menjadi siswa sekolah dasar sehingga dapat beradaptasi dengan lingkungan sekolah baru. Kesiapan sekolah harus diawali dengan tujuan pembelajaran, yaitu menjamin terwujudnya hak-hak anak sehingga transisi TK/PAUD-SD memastikan bahwa setiap anak memiliki hak tersebut, dari manapun asalnya. Kemampuan literasi masyarakat Indonesia tergolong masih rendah dari bangsa barat, bahkan dalam taraf membaca pun masih rendah (Kartika dkk., 2023). Literasi adalah suatu kegiatan dalam mengembangkan kemampuan membaca dan menulis lalu menterjemahkan informasi dan pengetahuan dengan otak tentang apa isi bacaan yang dibaca lalu mengimplementasikannya sebagai kecakapan hidup. Literasi mempunyai beberapa komponen diantaranya adalah literasi dasar. Dalam literasi dasar ini terdiri dari

literasi baca-tulis, literasi numerasi, literasi sains, literasi digital, literasi finansial dan literasi budaya dan kewargaan. Literasi baca-tulis adalah pengetahuan dan kecakapan untuk membaca, menulis, mencari, menelusuri, mengolah dan memahami informasi untuk menganalisis, menanggapi, dan menggunakan teks tertulis untuk berpartisipasi dalam lingkungan sosial (Hijjayati dkk., 2022). Literasi baca-tulis adalah pengetahuan dan kecakapan untuk membaca menulis, mencari menelusuri, mengolah dan memahami informasi untuk menganalisis, menanggapi dan menggunakan teks tertulis untuk berpartisipasi dalam lingkungan sosial. Pengenalan konsep dasar literasi seperti membaca, serta menulis mampu mengembangkan keterampilan Bahasa serta kognitif (Simatupang dkk., 2024).

Pada abad ke-21 ini, literasi mengalami perluasan makna yang lebih dari sekedar mampu membaca dan menulis, keterampilan literasi yang baik akan membuka jalan kepada keterampilan berbahasa lainnya, seperti menyimak, berbicara, berpikir kritis, kreatif, dan inovatif (Selfiyanti dkk., 2022). Menurut penelitian Sartika & Octafianti, 2019, alat evaluasi dengan menggunakan aplikasi Kahoot layak digunakan untuk meningkatkan pembelajaran matematika. Andari, 2020 juga menyebutkan bahwa hasil belajar yang memanfaatkan media game edukatif Kahoot lebih baik dengan kelompok yang menggunakan power point.

Ada beberapa aplikasi yang mendukung dalam proses pembelajaran seperti web blog, zoom, whatsapp, dan lain-lain. Salah satu inovasi media pembelajaran yang dapat digunakan berupa media permainan yang dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik sehingga hasil belajar peserta didik dapat meningkat (Putra & Afrilia, 2020). Aplikasi Kahoot merupakan platform pembelajaran dan media aplikasi berbasis permainan bagi siswa dan guru untuk melakukan proses pembelajaran. Tujuan dari penggunaan aplikasi Kahoot adalah untuk mendapatkan pemahaman yang lebih luas mendalam tentang kualitas, efektivitas, atau nilai sesuatu (Syamsul & Nurhidayati, 2024). Pada penelitian tindakan kelas yang dilakukan Tembang dkk., 2020 membuktikan bahwa penggunaan media berbantuan Kahoot dapat meningkatkan keaktifan mahasiswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan kajian dan hasil observasi yang telah dilakukan di SD Negeri 066055 diperoleh data bahwa kemampuan literasi siswa kelas II SD tergolong rendah. Berdasarkan hal tersebut, maka perlu dicari alternatif penyelesaian sebagai Upaya untuk meningkatkan literasi siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui implementasi game interaktif Kahoot dalam meningkatkan literasi siswa kelas II SD.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di Kelas SD Negeri 066055 Medan Denai selama Empat bulan mulai bulan Juni sampai bulan September 2024. Subjek Penelitian ini ialah siswa kelas II SD Negeri 066055 Medan Denai sebanyak 17 orang siswa. Penelitian ini menggunakan metode *Classroom Action Research* atau Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Pengambilan data dilakukan dengan teknik tes dan non tes. Teknik tes meliputi ulangan pada akhir siklus I dan akhir siklus II dan non tes meliputi observasi aktivitas siswa dan membandingkan hasil observasi dan tes. Teknik analisis data menggunakan deskriptif kualitatif. Desain PTK yang diterapkan menggunakan model Kemmis dan Mc Taggart (1998)

yang terdiri dari empat tahapan, yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*) dan refleksi (*reflecting*).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Platform Kahoot adalah media pembelajaran online berbasis pertanyaan tidak berbayar yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dalam rangka mengevaluasi hasil proses belajar siswa, mengulang Kembali materi Pelajaran dan merangsang minat siswa ntuk melakukan diskusi aik secara kelompok maupun klasikal tentang pertanyaan-pertanyaan yang dirancang melalui aplikasi Kahoot (Suwahyu, 2023). Kahoot terbukti meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaranKahoot pada dasarnya adalah media pembelajaran visual yang menarik, dan mengarahkan perhatian pembelajaran untuk berkonsentrasi kepada isi pembelajaran yang ditampilkan dengan materi yang dipelajari.

Data yang diperoleh dari implementasi game interaktif Kahoot di SD Negeri 066055 di kelas II dengan jumlah 17 siswa diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 1. Persentase ketuntasan siswa

Tahapan	Siswa Tuntas	Siswa Belum Tuntas	Persentase Ketuntasan
Pra siklus	4	13	23,52%
Siklus 1	8	9	47,05%
Siklus 2	15	2	88,23%

Pada tindakan siklus I , kemampuan literasi peserta didik di kelas II mengalami peningkatan. 8 dari 17 siswa mencapai persentase ketuntasan 47,05% dengan nilai terendah 40 dan nilai tertinggi 80. Dari data tersebut terlihat peningkatan persentase ketuntasan siswa setelah belajar menggunakan Kahoot, namun hasil yang diperoleh belum signifikan. Hal ini dikarenakan siswa masih takut dan ragu dalam penggunaan teknologi dan siswa juga belum pernah menggunakan kgame interaktif berbasis teknologi. Oleh karena itu dilakukan tindakan pada siklus II untuk mencapai target yang diinginkan.

Pada tindakan siklus II, siswa kembali mengalami peningkatan, 15 dari 17 siswa mencapai persentase ketuntasan 88,23% dengan nilai terendah 65 dan nilai tertinggi 95. Pada hasil siklus Ke II ini hasil yang diperoleh sangat signifikan. Penggunaan aplikasi Kahoot menunjukkan persentase hasil yang signifikan sebesar 41,18% setelah siklus I. Dapat disimpulkan bahwa hasil yang diperoleh dari pra siklus, siklus 1, dan siklus 2 sudah mencapai target yang diinginkan.

Penggunaan Kahoot dalam proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, menyenangkan dan kualitas belajar siswa meningkat. Siswa dilatih menggunakan teknologi sedari dini dengan pengawasan dalam pengoperasian, serta Kahoot juga melatih kemampuan motorik siswa sehingga siswa. Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam penggunaan Kahoot yaitu tidak semua guru paham dengan teknologi serta memiliki waktu untuk menyusun rancangan pembelajaran menggunakan Kahoot, serta penggunaan Kahoot juga memerlukan koneksi internet yang memadai sehingga dapat diaplikasikan secara maksimal (Putra & Afrilia, 2020).

KESIMPULAN DAN SARAN

Pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dengan memberikan variasi baru dalam proses pembelajaran. Literasi siswa juga meningkat dengan menggunakan aplikasi Kahoot. Aplikasi Kahoot ini juga memudahkan pelaksanaan evaluasi. Penggunaan aplikasi Kahoot layak digunakan sebagai media pembelajaran terkhusus dalam meningkatkan literasi, hal ini karena aplikasi Kahoot memiliki kuis interaktif yang sangat efektif, menyenangkan, dan membuat siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran. Sehingga hal tersebut dapat meningkatkan literasi siswa dari persentase ketuntasan pra siklus sebesar 23,52% menjadi 88,23%. Persentase tersebut membuktikan peningkatan literasi yang signifikan dan pemahaman materi pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Andari, R. (2020). *PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME EDUKASI KAHOOT! PADA PEMBELAJARAN FISIKA*. 6, 135–137.
- Hijjayati, Z., Makki, M., & Oktaviyanti, I. (2022). Analisis Faktor Penyebab Rendahnya Kemampuan Literasi Baca-Tulis Siswa Kelas 3 di SDN Sapit. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(3b), 1435–1443. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i3b.774>
- Kartika, D. A., Ardini, R., & Wandini, R. R. (2023). Meningkatkan Kemampuan Literasi Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di MI/SD. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 14621–14631. <http://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/1735%0Ahttp://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/download/1735/1529>
- Putra, A., & Afrilia, K. (2020). Systematic Literature Review : Penggunaan Kahoot Pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika Al Qalasadi*, 4(2), 110–122. <https://doi.org/10.32505/qalasadi.v4i2.2127>
- Sartika, & Octafianti, M. (2019). Pemanfaatan Kahoot Untuk Pembelajaran Matematika Siswa Kelas X Pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel. *Journal On Education*, 1(3), 373–385.
- Selfiyanti, B., Setiawan, F., & Mirnawati, L. B. (2022). Peningkatan Literasi Berbicara Menggunakan Media Gambar Berseri pada Siswa Kelas II SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 59–68. <https://doi.org/10.31004/jptam.v6i1.2822>
- Simatupang, N. D., Saroinsong, W. P., Widayati, S., Adhe, K. R., & Damayanti, M. I. (2024). Pelatihan Literasi Numerasi Transisi PAUD SD Melalui Lagu. *PengabdianMu: Jurnal Ilmiah Pengabdian kepada Masyarakat*, 9(1), 19–26. <https://doi.org/10.33084/pengabdianmu.v9i1.5819>
- Suwahyu, I. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Kahoot dalam Proses Pembelajaran PAI. *Jurnal MediaTIK*, 6(1), 47. <https://doi.org/10.26858/jmtik.v6i1.46075>
- Syamsul, & Nurhidayati, V. (2024). Arabiyyah: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Ilmu Kebahasaaraban. *Tarbiyatuna: Jurnal Pendidikan Ilmiah*, 2(1), 25–35.
- Tembang, Y., Purwanti, R., & Hermansyah, A. K. (2020). Implementasi model think pair share berbantuan media Kahoot It meningkatkan keaktifan berdiskusi mahasiswa. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, 10(1), 22. <https://doi.org/10.25273/pe.v10i1.5368>

