

PENGEMBANGAN MEDIA BELAJAR DIGITAL APLIKASI KAHOOT TERHADAP LITERASI MEMBACA SISWA SEKOLAH DASAR

Alfitriana Purba¹ Cheisya Anastasya² Fadhillah Sekarsari³ Amelya Putri³

Cici Hayati Nasution⁵ Nabila Fauzani⁶

^{1,2,3,4,5,6}Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi

Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muslim Nusantara Al- Washliyah.

Email: cheisyaanastasya@umnaw.ac.id

ABSTRACT

This study aims to explain how to develop digital learning media using the Kahoot application to improve students' reading literacy skills at the elementary school level. The analysis was conducted using a literature study method, which reviewed various scientific articles from Google Scholar related to the use of Kahoot at various levels of education. The results of the study indicate that the use of Kahoot as a game-based learning tool can increase student participation, motivation, and engagement in reading activities, as well as facilitate interactive broadcasting of reading materials, which has a positive impact on students' understanding and retention of the texts read. On the other hand, the automatic assessment feature in Kahoot makes it easier for teachers to assess learning outcomes and identify literacy problems faced by students more quickly and effectively, despite obstacles such as limited devices, internet access, and device usage policies at school. Overall, the results of the study indicate that Kahoot has great potential as a relevant digital learning medium in supporting the development of reading literacy in elementary schools in the 21st century education era.

Keywords: Kahoot, digital learning media, reading literacy, elementary school.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan bagaimana pengembangan media pembelajaran digital yang menggunakan aplikasi Kahoot guna meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa di tingkat sekolah dasar. Analisis dilakukan dengan metode literatur review, yang mengkaji berbagai artikel ilmiah dari Google Scholar terkait penggunaan Kahoot di berbagai jenjang pendidikan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan Kahoot sebagai alat pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan partisipasi, motivasi, dan keterlibatan siswa dalam kegiatan membaca, serta mempermudah pengulangan materi bacaan secara interaktif, yang berdampak positif terhadap pemahaman dan daya ingat siswa terhadap teks yang dibaca. Di samping itu, fitur penilaian otomatis yang ada di Kahoot menjadikan guru lebih mudah dalam menilai hasil belajar dan mengenali masalah literasi yang dihadapi siswa dengan lebih cepat dan efektif, meskipun ada kendala seperti kurangnya perangkat, akses internet, dan kebijakan penggunaan perangkat di sekolah. Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa Kahoot memiliki potensi besar sebagai media pembelajaran digital yang relevan dalam mendukung pengembangan literasi membaca di sekolah dasar pada era pendidikan abad ke-21.

Kata kunci: Kahoot, media belajar digital, literasi membaca, sekolah dasar

A. PENDAHULUAN

Menurut Darmawan (2020), kemajuan teknologi saat ini telah menyebabkan berbagai sistem dan metode kerja menjadi lebih baik dan lebih efisien. Salah satu sistem ini adalah sistem pendidikan. Perkembangan teknologi digital telah

membawa dampak besar pada dunia pendidikan, terutama dalam cara guru mengajar dan siswa belajar di sekolah dasar. Saat ini, kita melihat semakin banyak penggunaan alat bantu belajar digital yang bertujuan untuk membuat

pelajaran lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Salah satu alat yang populer adalah aplikasi Kahoot, platform kuis digital yang dirancang untuk membuat proses belajar menjadi lebih aktif dan menyenangkan bagi para siswa. Kahoot ialah sebuah platform pembelajaran yang dapat berbentuk sebuah *game* yang memudahkan pembuatan, *share*, dan dalam menggunakan game pembelajaran atau kuis trivia dalam hitungan menit. Bebaskan kesenangan di ruang kelas, kantor, dan ruang keluarga (Kahoot, 2024). Kemampuan membaca dan memahami teks adalah salah satu keterampilan dasar yang sangat penting bagi anak-anak di sekolah dasar. Kemampuan yang sangat penting dalam sistem pendidikan, karena membangun dasar untuk proses belajar dan berkontribusi dalam masyarakat yang semakin rumit. Di Indonesia, angka literasi membaca di kalangan anak-anak masih mengalami banyak masalah, seperti yang terlihat dari hasil evaluasi internasional yang menunjukkan posisi Indonesia berada di peringkat bawah. Tingkat literasi yang baik tidak hanya membantu siswa dalam

memahami berbagai bacaan, tetapi juga menjadi landasan penting untuk berhasil dalam mata pelajaran lainnya. Menurut data yang dirilis oleh UNESCO pada tahun 2020, diperkirakan sekitar 250 juta anak di berbagai negara di dunia masih kesulitan dalam menguasai keterampilan membaca dasar. Hal ini juga terjadi di Indonesia.

Berdasarkan survei Program for International Student Assessment (PISA) tahun 2018, kemampuan literasi membaca pelajar Indonesia masih berada di bawah rata-rata yang ditetapkan secara global.

Membaca diartikan sebagai proses mendapatkan informasi yang terkandung dalam teks bacaan yang berbentuk pemahaman. Pemahaman akan bacaan tidak mungkin diperoleh dengan baik tanpa pengetahuan tentang makna kata-kata, ungkapan, serta struktur kalimat. Hal ini menunjukkan pentingnya pengetahuan kebahasaan untuk memahami teks secara efektif. Maulana & Akbar (2017), menekankan bahwa dalam kegiatan membaca, siswa harus mampu memahami, mengingat, dan mengulang kembali informasi yang diperoleh dari

teks. Oleh karena itu, meningkatkan keterampilan membaca sejak usia dini dengan menggunakan metode pengajaran yang efektif menjadi sebuah tantangan dan sekaligus kesempatan yang sangat berharga. Inovasi yang diperkenalkan perlu dapat menghubungkan rasa penasaran alami anak dengan materi yang berkualitas, sehingga kegiatan membaca tidak lagi dianggap sebagai kewajiban yang membosankan, melainkan sebagai kebutuhan yang menyenangkan. Dengan pendekatan yang tepat, kita tidak hanya mengajarkan anak cara membaca, tetapi juga menanamkan rasa cinta terhadap belajar yang akan bertahan seumur hidup. sekaligus kebutuhan dalam dunia pendidikan saat ini. Penelitian ini akan meneliti bagaimana aplikasi Kahoot berperan sebagai alat bantu belajar digital yang mendukung peningkatan kemampuan literasi membaca siswa di sekolah dasar. Dengan metode yang interaktif dan menghibur, Kahoot diharapkan dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif membaca dan memahami materi pelajaran. Penggunaan Kahoot di bidang Pendidikan hingga saat ini menawarkan sejumlah keuntungan.

Pertama, siswa akan aktif berpartisipasi dan meningkatkan kemampuan berbicara mereka melalui keterlibatan langsung dengan aplikasi ini. Kedua, penerapan teknologi dalam proses belajar-mengajar dapat memberikan variasi dan ciri khas dalam metode pengajaran, sehingga mendorong siswa untuk belajar dengan cara yang berbeda. Ketiga, Kahoot juga berfungsi sebagai penilai materi pelajaran secara langsung melalui fitur-fitur evaluasi yang tersedia. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang jelas tentang manfaat teknologi digital dalam pengajaran literasi dan menjadi inspirasi bagi para guru untuk memanfaatkan media digital di kelas secara maksimal.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan metode tinjauan pustaka dengan menganalisis sejumlah artikel yang ditemukan di Google Scholar. Sumber informasi dalam penelitian ini diambil dari artikel ilmiah, jurnal dari dalam negeri, serta prosiding yang diakses melalui platform akademik Google Scholar. Alasan menggunakan Google Scholar adalah karena kemudahan akses terhadap

berbagai publikasi ilmiah yang dapat diandalkan dan relevan dengan bidang pendidikan. Artikel yang dipilih adalah yang membahas tentang pemanfaatan Kahoot sebagai sarana pembelajaran, media digital yang berbasis permainan, serta studi yang berkaitan dengan kemampuan membaca siswa di beragam jenjang pendidikan, khususnya di tingkat sekolah dasar. Pendekatan ini dipilih karena fokus penelitian tidak pada pengumpulan data secara langsung, tetapi pada analisis sistematis terhadap berbagai hasil penelitian yang relevan dengan tema yang diteliti. Menurut Firmansyah (2019), metode ini dipilih karena tujuannya adalah untuk mempelajari, menganalisis, dan mengolah berbagai temuan dari penelitian-penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran digital yang menggunakan aplikasi Kahoot serta dampaknya terhadap kemampuan membaca siswa di tingkat sekolah dasar dalam cara belajar, cara berpikir dan cara berinteraksi antara guru dan peserta.

C. HASIL PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian literasi *review* ini, peneliti meninjau dari beberapa artikel yang membahas tentang pengembangan aplikasi Kahoot di berbagai tingkat pendidikan, salah satunya di sekolah dasar. Hasil tinjauan menunjukkan bahwa penggunaan platform berbasis permainan ini secara signifikan meningkatkan keterlibatan siswa di kelas. Interaksi visual dan elemen kompetitif dalam Kahoot mampu mengubah suasana belajar menjadi lebih dinamis, sehingga materi literasi yang dianggap sulit dapat diserap dengan lebih ringan oleh siswa sekolah dasar. Kahoot adalah sebuah platform online yang sangat mendidik karena menawarkan berbagai fitur yang bisa digunakan sebagai alat dalam kegiatan belajar. Bukan sekadar alat bermain, aplikasi ini memungkinkan guru untuk memantau pemahaman membaca siswa secara real-time, sekaligus memberikan umpan balik instan yang sangat dibutuhkan dalam proses pengembangan kognitif anak usia dini.

Dalam tulisannya, Rofiyarti menjelaskan bahwa Kahoot! pada awalnya merupakan proyek bersama antara tim yang terdiri dari Johan Brand, Jamie Brooker, dan

Morten Versvik serta Norwegian University of Technology and Science pada bulan Maret tahun 2013 oleh Sari (2017). Media pembelajaran ini berfungsi sebagai sarana dan penghubung yang dapat mendukung serta memfasilitasi proses belajar. Dengan adanya kemajuan teknologi saat ini, media ini dapat dimanfaatkan untuk mencapai tujuan pengajaran dengan cara yang lebih efisien dan efektif. Penerapan media pembelajaran menjadikan informasi dan pesan dari materi lebih mudah dipahami, sehingga meningkatkan proses belajar dan hasil yang diperoleh. Kahoot merupakan aplikasi yang dapat digunakan untuk membantu proses belajar (Titin dan Dara, 2016). Seperti yang disebutkan oleh Arsyad (2010) bahwa “dalam pembelajaran diperlukan media yang baik untuk mendukung praktik pembelajaran dan media dapat membangkitkan keinginan dan minat baru dan memberikan dorongan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar”.

Pengembangan pendidikan digital menggunakan aplikasi *Kahoot* menjadi salah satu pilihan untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa di tingkat

dasar. Hal ini didasarkan pada karakteristik anak usia sekolah dasar yang cenderung lebih mudah menyerap informasi melalui aktivitas bermain. Dengan fitur kuis yang interaktif, warna yang cerah, dan musik yang menggugah semangat, *Kahoot* mampu mereduksi kecemasan siswa saat berhadapan dengan teks bacaan yang panjang, sehingga mereka lebih berani untuk mencoba memahami isi bacaan tanpa merasa tertekan. Kahoot adalah salah satu pilihan media pembelajaran interaktif yang menekankan pentingnya partisipasi aktif dari siswa (Ramadhana et al. , 2020). Selain itu, Ishak (2017) menyatakan bahwa aplikasi Kahoot dirancang untuk mendorong siswa agar terlibat secara aktif bersama teman-temannya dan berpartisipasi dalam kompetisi terkait materi yang sedang atau sudah mereka pelajari. Kahoot merupakan sebuah aplikasi edukasi yang berorientasi pada permainan, membantu para pengajar dalam menyampaikan informasi melalui kuis yang interaktif.

pertanyaan yang disusun dalam bentuk tulisan, beserta tugas-tugas yang mendorong murid untuk membaca,

memahami, dan menafsirkan informasi sebelum memberikan jawaban. Salah satu keuntungan dari Kahoot adalah poin yang diperoleh siswa saat menjawab pertanyaan langsung muncul di layar, sehingga bisa menjadi alat untuk mengevaluasi hasil belajar siswa (Fitri Rofiarti, 2017). Kahoot didesain secara user friendly, baik untuk pendidik maupun peserta didik. Kahoot menjadi satu dari berbagai macam pilihan media pembelajaran interaktif yang menjadikan proses pembelajaran menjadi menyenangkan. Meski begitu, Kahoot! juga memfasilitasi pengulangan materi dalam bentuk kuis yang menarik, membantu siswa memperkuat ingatan dan pemahaman mereka terhadap bacaan melalui latihan yang konsisten (Susanti, 2022). Kahoot juga punya kekurangan. Misalnya, butuh koneksi internet yang kencang, dan kadang ada aturan sekolah yang melarang siswa memakai HP atau laptop. Selain itu, tidak semua siswa punya laptop atau HP. Belum lagi, harus ada proyektor dan listrik yang stabil selama pelajaran pakai Kahoot.

Efektivitas penggunaan aplikasi permainan Kahoot! sebagai alat untuk menilai hasil belajar siswa dapat diamati dari perbedaan yang ada sebelum dan setelah aplikasi permainan Kahoot! diterapkan dalam proses pembelajaran. Perubahannya terletak pada tingkat pencapaian belajar siswa. Semakin banyak siswa yang berhasil mencapai tujuan belajar, semakin tinggi efektivitas dari aplikasi yang dibuat. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti pada artikel, selama sesi pembelajaran menggunakan aplikasi permainan Kahoot! sebagai alat untuk menilai hasil belajar siswa, tampak bahwa siswa menunjukkan semangat dan ikut serta dengan aktif meskipun belajar dilakukan secara daring. Selain itu, penerapan Kahoot dalam konteks kelompok mendorong interaksi dan kerja sama di antara para siswa, yang dapat memperkuat pemahaman mereka terhadap bacaan melalui pertukaran gagasan dan kolaborasi (Hidayat, 2023).

Penelitian yang dilakukan oleh Purnamasari et al., (2023b) menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan aplikasi Kahoot dan

peningkatan minat belajar. Dengan berbagai keunggulan yang ada, jelas bahwa Kahoot dapat berfungsi sebagai alat atau media yang efektif untuk mendukung dan meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa.

Selain itu, beberapa studi yang telah dianalisis menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot tidak hanya meningkatkan minat dan motivasi belajar, tetapi juga membantu dalam pengembangan kemampuan literasi dengan lebih menyeluruh. Siswa tidak hanya membaca materi untuk menjawab pertanyaan, tetapi juga belajar mengatur waktu, menangkap inti bacaan dengan cepat, dan membedakan informasi yang penting dari yang kurang relevan. Proses ini menjadikan aktivitas literasi lebih bermakna dan tidak membosankan.

Pembelajaran yang menggunakan Kahoot juga menciptakan suasana kelas yang lebih energik, berkat adanya elemen permainan dan kompetisi yang sehat antara para siswa. Elemen ini membuat siswa lebih berkonsentrasi selama pelajaran, terutama ketika mereka merasa terstimulasi untuk meraih skor tertinggi. Beberapa studi melaporkan

bahwa atmosfer positif seperti ini bisa meningkatkan daya ingat informasi dan memperdalam pemahaman siswa mengenai materi yang dibaca.

Selain itu, Kahoot juga memberikan peluang bagi guru untuk mengevaluasi pencapaian literasi siswa dengan cepat dan tepat. Setiap jawaban yang diberikan oleh siswa akan tercatat secara otomatis, sehingga guru dapat melihat kesalahan yang dilakukan, tingkat kesulitan soal, serta bagian materi yang kurang dipahami oleh siswa. Hal ini memudahkan guru untuk melakukan tindak lanjut dalam proses belajar, misalnya memberikan penjelasan tambahan atau menyusun kuis lanjutan sesuai dengan kebutuhan.

Dari perspektif pedagogis, penerapan Kahoot dalam pembelajaran literasi juga mendukung pelaksanaan pembelajaran abad ke-21 yang perlu adanya integrasi teknologi dalam kelas. Lewat media digital ini, siswa diajarkan untuk berinteraksi dengan teknologi secara bijak dan produktif. Sementara itu, guru dapat memperkaya variasi metode pengajaran, sehingga proses belajar tidak hanya terfokus pada ceramah atau tugas-tugas saja.

Oleh karena itu, berdasarkan semua artikel yang telah dianalisis dalam studi literatur ini, disimpulkan bahwa penggunaan Kahoot dalam pembelajaran literasi membaca menunjukkan dampak positif terhadap peningkatan motivasi dan minat baca siswa. Kahoot memiliki potensi yang besar untuk dijadikan media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa di tingkat sekolah dasar. Meskipun ada beberapa masalah teknis dalam pelaksanaannya, sebagian besar penelitian menunjukkan bahwa manfaat dan dampak positif yang diperoleh jauh lebih signifikan, sehingga Kahoot sangat pantas digunakan dalam pembelajaran literasi di era digital saat ini. Suasana pembelajaran yang interaktif dan kompetitif mendorong siswa untuk lebih fokus membaca teks agar dapat menjawab pertanyaan dengan benar. Hal ini secara tidak langsung meningkatkan keterampilan literasi membaca siswa, baik dari aspek pemahaman teks maupun keaktifan dalam proses pembelajaran.

KESIMPULAN

Kahoot dapat dikatakan sebagai salah satu media pembelajaran berbasis

gamifikasi digital yang bisa dijangkau secara online dan juga gratis. Kahoot ini merupakan aplikasi pembelajaran yang berbasis digital game based learning yang tentunya bersifat interaktif yang nantinya bisa digunakan sebagai bahan dalam suatu evaluasi suatu proses pembelajaran. Kahoot ini bisa disajikan ataupun ditampilkan dalam bentuk game online berupa kuis yang dapat meningkatkan motivasi siswa, partisipasi aktif, serta pemahaman mereka terhadap materi yang dibaca.

Dengan adanya fitur kuis yang menarik, siswa termotivasi untuk membaca, memahami, dan menjawab pertanyaan dengan cepat sehingga kemampuan literasi mereka bisa berkembang lebih baik. Selain itu, pemanfaatan Kahoot juga memudahkan guru dalam menilai proses pembelajaran secara efisien karena hasilnya bisa langsung terlihat dan mudah diinterpretasikan.

Dengan berbagai keuntungan tersebut, Kahoot terbukti menjadi alat yang relevan dan bermanfaat dalam meningkatkan literasi membaca siswa di tingkat sekolah dasar, meskipun masih memerlukan dukungan fasilitas seperti perangkat dan

koneksi internet agar implementasinya berjalan lancar.

DAFTAR PUSTAKA

- Darmawan, A. (2020). Pengaruh Penggunaan Kahoot Terhadap Hasil Belajar Materi Ruang Lingkup Biologi Di Sma Negeri 1 Muncar. *Jurnal Edukasi Dan Teknologi Pembelajaran.*, 1(2), 91–99
- Fitri Rofiarti, & Anisa Yunita Sari. (2017). TIK Untuk Paud: Penggunaan Platform “Kahoot” dalam Menumbuhkan Jiwa Kompetitif dan Kolaboratif Anak. *Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini.*
- Firmansyah, G. (2019). Penggunaan QR Code pada Dunia Pendidikan : Penelitian Pengembangan Bahan Ajar The Use of QR Code on Educational Domain. *A Research and Development on Teaching Material*, 5, 265–278.
- Hidayat, A. (2023). Diskusi Kolaboratif dalam Pembelajaran Membaca Menggunakan Kahoot!: Analisis Pengaruh terhadap Keterampilan Literasi Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 112–123.
- Ishak, H. B. (2017). Pembelajaran Interaktif Berasaskan Aplikais Kahoot dalam Pengajaran Abad ke-21. *Jabatan Pendidikan Khas Institut Pendidikan Guru Kampus Darulalam Jitra, Kedah.*
- Maulana, P., & Akbar, A. (2017). PENERAPAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE STAD (STUDENT TEAM ACHIEVEMENT DIVISION) UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PEMAHAMAN DI SEKOLAH DASAR. *Pesona Dasar : Jurnal Pendidikan Dasar Dan Humaniora*, 5(2),
- Ramadhana, M.F., Ahdhiantob, E., Perdanac, R., dan Baehak, F. (2020). Effectiveness Of Use Of Kahoot As A Media In Learning In The Scope Of Biological Scope. *Journal of Xi'an University of Architecture & Technology.*, 12(7), 587–594.
- Sari, F. R. A. Y. (2017). Tik Untuk Aud: Penggunaan Platform ‘Kahoot!’ dalam

Menumbuhkan Jiwa Kompetitif dan Kolaboratif Anak,.PEDAGOGI 3

Jurnal Pendidikan Matematika Dan IPA, 7(1), 45–56.

Susanti, R. (2022). Efektivitas Penggunaan Kahoot! dalam Pengulangan Materi Bacaan: Studi Kasus di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 45–60.

Purnamasari, W., Hala, Y., & Fatmawati. (2023b). Penerapan media pembelajaran kahoot dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas XI MIPA 4. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 5(3), 1–6.

Titin dan Dara, E. N. (2016). Penyusunan Perangkat Pembelajaran Pada Materi Ruang Lingkup Biologi Kelas X SMA.