

**PENGARUH PENGGUNAAN GAME EDUKASI KAHOOT TERHADAP
KEMAMPUAN LITERASI MEMBACA SISWA PADA MATA PELAJARAN
BAHASA INDONESIA KELAS 5 SD NEGERI GEMAH**

NURLAELA ANGGRAENI¹, RIZKY ESTI UTAMI², NORA WIDYASTUTI³

^{1,2}Universitas PGRI Semarang, ³SD Negeri Gemah

e-mail: anggraeniella114@gmail.com

ABSTRAK

Rendahnya literasi membaca diawali dengan kurang minatnya dalam membaca. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji dan memberikan pemahaman tentang pengaruh penggunaan game edukasi Kahoot terhadap kemampuan literasi siswa kelas 5 di SD Negeri Gemah. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan metode dalam bentuk *pre experimental* dan desain *one group pretest posttest design*. Penelitian dilakukan di SD Negeri Gemah dengan populasi seluruh siswa kelas 5 dengan jumlah 25 siswa yang terdiri dari 15 laki-laki dan 10 perempuan dengan menggunakan teknik sampling jenuh. Sumber data yang diperoleh merupakan data primer yang diperoleh dari soal evaluasi, wawancara, dan dokumentasi. Melalui hasil analisis data yang diawali dengan pengolahan data, uji prasyarat normalitas, dan kemudian uji T dengan uji *Paired Sample T-Test* yang diperoleh kesimpulan bahwa terdapat pengaruh penggunaan game edukasi kahoot terhadap kemampuan literasi membaca mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas 5 di SD Negeri Gemah. Hasil uji T menunjukkan bahwa nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 dimana lebih dari 0,05 dan terdapat peningkatan masing-masing indikator literasi membaca sehingga rata-ratanya meningkat sebesar 11,5. Selain itu, dari uji regresi linier sederhana menunjukkan nilai F hitung adalah 6,745 dengan tingkat signifikansi sebesar $0,016 < 0,05$ serta nilai *Constant* (a) sebesar 57,966 dan hasil pretest sebesar 0,424. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan game edukasi Kahoot memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan literasi membaca siswa pada mata pelajaran bahasa indonesia kelas 5 SD Negeri Gemah.

Kata Kunci: game edukasi, Kahoot, literasi membaca

ABSTRACT

Low reading literacy begins with a lack of interest in reading. This study aims to examine and provide an understanding of the effect of using the Kahoot educational game on the literacy skills of 5th-grade students at SD Negeri Gemah. This type of research is quantitative, using a pre-experimental method and a one-group pretest post-test design. The study was conducted at SD Negeri Gemah with a population of all 5th-grade students with a total of 25 students consisting of 15 males and 10 females using saturated sampling techniques. The primary data sources were evaluation questions, interviews, and documentation. Through the results of data analysis which began with data processing, normality prerequisite tests, and then the T-test with the Paired Sample T-Test, it was concluded that there was an effect of using the Kahoot educational game on the reading literacy skills of the Indonesian Language subject for 5th grade at SD Negeri Gemah. The results of the T-test showed that the Sig. (2-tailed) value was 0.000 which was more than 0.05 and there was an increase in each reading literacy indicator so that the average increased by 11.5. In addition, from the simple linear regression test, the calculated F value is 6.745 with a significance level of $0.016 < 0.05$ and a Constant (a) value of 57.966 and a pretest result of 0.424. So it can be concluded that the use of the Kahoot educational game has a positive influence on students' reading literacy skills in the Indonesian language subject of grade 5 of SD Negeri Gemah.

Keywords: educational game, Kahoot, reading literacy

PENDAHULUAN

Kemampuan literasi merupakan salah satu kompetensi dasar yang sangat penting dalam proses pendidikan. Literasi tidak hanya mencakup kemampuan membaca dan menulis, tetapi juga mencakup pemahaman, analisis, dan penggunaan informasi secara efektif. Kemampuan literasi yang baik dapat menjadi fondasi bagi siswa untuk menguasai berbagai mata pelajaran, keterampilan, dan dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa. Selain itu, dalam konteks pendidikan dasar, pengembangan kemampuan literasi siswa juga menjadi fokus utama karena menjadi fondasi bagi pembelajaran di jenjang pendidikan selanjutnya.

Kemampuan literasi membaca merupakan satu keterampilan yang penting di abad 21. Dalam *World Economic Forum 2016* disebutkan bahwa kemampuan dasar yang perlu dimiliki oleh manusia adalah kemampuan literasi, kemampuan memecahkan masalah, dan kualitas karakter manusia (Hafizha & Rakhmania, 2024). Namun, di era seperti sekarang ini, tantangan dalam pengembangan literasi semakin kompleks. PISA menguji pengetahuan peserta dalam bidang literasi membaca, literasi numerasi, dan literasi sains. Indonesia menjadi peserta PISA dalam setiap periode sejak tahun 2000, namun ranking Indonesia dalam PISA termasuk rendah dan tidak terdapat perubahan signifikan dari tahun ke tahun. Pada tahun 2022, Indonesia berada di peringkat 69 dari 81 negara, dengan skor literasi membaca 359, sangat jauh jika dibandingkan dengan Singapura yang berada di peringkat 1 dengan skor 543 (OECD, 2023).

Rendahnya literasi membaca diawali dengan kurang minatnya dalam membaca, faktor yang mempengaruhi dapat disebabkan kurangnya akses terhadap bahan bacaan yang berkualitas, serta metode pengajaran yang kurang inovatif dan interaktif sering kali menjadi faktor penghambat peningkatan literasi siswa (Sari & Widiastuti, 2019). Oleh karena itu, guru sebagai pelaksana pendidikan di sekolah perlu melakukan pendekatan baru yang inovatif dan efektif (Utami, 2019). Salah satu inovasi dalam dunia pendidikan yang dapat digunakan adalah penggunaan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam proses pembelajaran.

Seiring perkembangan perkembangan zaman, guru sering merasa kesulitan dalam memilih model pembelajaran yang cocok (Rasiman & Utami, 2019). Dalam hal ini, game edukasi diyakini mampu meningkatkan keterlibatan dan kemampuan literasi siswa melalui pendekatan yang interaktif dan menyenangkan (Andini & Rahmawati, 2020). Salah satu platform game edukasi yang populer dan sudah banyak digunakan adalah Kahoot. Kahoot adalah platform pembelajaran berbasis permainan yang memungkinkan guru membuat kuis, diskusi, dan survei yang dapat diakses melalui perangkat digital. Dengan format permainan yang menyenangkan, Kahoot dapat menarik minat siswa dan membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik. Selain itu, platform ini juga tidak hanya memfasilitasi pembelajaran yang aktif dan kolaboratif, tetapi juga memberikan umpan balik yang dapat membantu siswa memahami materi pelajaran dengan lebih baik. Sehingga secara tidak langsung dapat meningkatkan kemampuan literasi mereka.

SD Negeri Gemah sebagai salah satu institusi pendidikan dasar, dalam hal ini juga memiliki tanggung jawab dalam meningkatkan kemampuan literasi siswa. Berdasarkan pengamatan awal yang dilakukan pada saat PPL 1 juga ditemukan bahwa terdapat variasi dalam kemampuan literasi siswa. Sebagian siswa menunjukkan kemampuan literasi yang kurang, dapat dilihat dari hasil belajar yang relatif rendah atau masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75 dengan rincian sebanyak 16 anak (64%) tidak tuntas KKM dan sebanyak 9 anak (36%) tuntas KKM. Dari permasalahan tersebut, perlu adanya inovasi dalam pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran yang efektif dan kreatif. Masalah yang ditemui peneliti antara lain penggunaan media pembelajaran yang kurang optimal, melibatkan pembaruan, kreatif dan sesuai kebutuhan siswa di abad 21.

Indikator literasi membaca yang harus dikuasai siswa meliputi (1) kemampuan fonetik, (2) pemahaman kosa kata, (3) kemampuan menggunakan konteks untuk memahami bacaan, dan

(4) kemampuan menginterpretasi dan merespon bacaan (Markum et al., 2022). Mengintegrasikan capaian pembelajaran dengan indikator literasi membaca diharapkan mampu meningkatkan kemampuan siswa. Tentunya dalam hal ini, dengan bantuan penggunaan game edukasi Kahoot diharapkan dapat menjadi solusi inovatif untuk mengatasi rendahnya kemampuan literasi membaca. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Suryadi (2020) menyatakan bahwa penggunaan Kahoot dalam pembelajaran di Sekolah Dasar dapat meningkatkan keterampilan membaca, memperluas kosakata, dan meningkatkan pemahaman siswa. Studi lain juga dilakukan oleh Permadi (2019) menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Kahoot dapat mendorong siswa untuk belajar secara aktif yang dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran termasuk dalam hal peningkatan keterampilan literasi.

Dari beberapa hasil penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan seperti penggunaan game edukasi Kahoot dapat memberikan hasil yang positif terhadap pencapaian akademik termasuk kemampuan literasi siswa. Dalam hal ini implikasi praktisnya adalah bahwa pendidik perlu mempertimbangkan penggunaan teknologi tersebut dalam pembelajaran untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan bermakna bagi siswa. Adanya penelitian ini bertujuan untuk dapat mengkaji dan memberikan pemahaman tentang pengaruh penggunaan game edukasi Kahoot terhadap peningkatan kemampuan literasi siswa kelas 5 di SD Negeri Gemah yang diharapkan juga dapat ditemukan bukti empiris mengenai efektivitas game edukasi dalam konteks pembelajaran literasi serta dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan metode pembelajaran yang lebih kreatif dan efektif.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan metode dalam bentuk *pre experimental* dan desain *one group pretest posttest design*. Metode kuantitatif merupakan metode penelitian yang didasari oleh populasi atau sampel tertentu, yang dilakukan dengan cara mengumpulkan data menggunakan beberapa instrumen penelitian, dan analisis data bersifat kuantitatif atau statistik, bertujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2018). Rancangan penelitian yang digunakan adalah *one group pretest posttest* dimana penelitian ini dilakukan pada satu kelompok saja. Berikut merupakan gambaran desain penelitian yang digunakan oleh peneliti.

Tabel 1 *One Group Pretest Posttest*

Subjek	Pretest	Perlakuan	Posttest
Siswa Kelas 5	O ₁	X	O ₂

Keterangan:

O₁ = *Pretest*, untuk mengukur literasi membaca sebelum diberikan perlakuan.

X = Perlakuan, menggunakan game edukasi Kahoot

O₂ = *Posttest*, untuk mengukur literasi membaca setelah diberikan perlakuan

Dalam penelitian ini, siswa yang menjadi objek penelitian terlebih dahulu menjalani tes awal (*pretest*) untuk menilai tingkat kemampuan literasi membaca mereka sebelum dilakukan intervensi (*perlakuan*). Setelah pelaksanaan *pretest*, siswa berpartisipasi dalam sesi pembelajaran yang memanfaatkan Kahoot yang dirancang khusus untuk meningkatkan kemampuan membaca mereka. Setelah fase intervensi, siswa melaksanakan tes akhir (*posttest*) untuk menilai perubahan dalam kemampuan literasi membaca mereka.

Penelitian dilakukan di SD Negeri Gemah dengan populasi dan sampel seluruh peserta didik kelas 5 dengan jumlah 25 siswa yang terdiri dari 15 siswa laki-laki dan 10 siswa

perempuan dengan menggunakan teknik sampling jenuh. Sumber data yang diperoleh merupakan data primer yang diperoleh dari soal evaluasi, wawancara, dan dokumentasi. Selain itu, peneliti ini menggunakan serangkaian uji statistik dengan bantuan software SPSS 23.0 untuk memastikan keakuratan dan relevansi hasil analisis. Pertama, uji prasyarat normalitas diterapkan untuk memastikan bahwa data yang dikumpulkan mengikuti distribusi normal. Uji ini membantu kita menentukan apakah data memenuhi asumsi dasar sebelum melanjutkan ke analisis lebih lanjut. Setelah memastikan bahwa data terdistribusi normal, dilanjutkan dengan uji *paired sample t-test* untuk membandingkan rata-rata nilai pretest dan posttest dari siswa. Uji ini berguna untuk menentukan apakah terdapat perbedaan signifikan dalam rata-rata skor sebelum dan setelah intervensi atau perlakuan. Selanjutnya, uji regresi sederhana mengukur pengaruh satu variabel terhadap variabel lainnya, yakni bagaimana penggunaan game edukasi kahoot mempengaruhi kemampuan literasi membaca siswa. Dengan ketiga uji ini, penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan hasil yang valid dan memahami hubungan serta perbedaan antara variabel yang diteliti, yakni penggunaan game edukasi Kahoot terhadap literasi membaca siswa pada mata pelajaran bahasa indonesia kelas 5 SD Negeri Gemah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Permendikbud Nomor 23 Tahun 2015 mencanangkan Gerakan Literasi Sekolah (GLS) di mana salah satu upaya dalam menumbuhkan budaya membaca pada siswa. Capaian dalam kelas rendah yang meliputi kelas 1–3 akan menyimak guru membaca secara nyaring selama 20 menit dan capaian dalam kelas tinggi yang meliputi kelas 4–6 akan membaca fiksi/non-fiksi secara mandiri (Hafizha & Rakhmania, 2024). Penelitian dilakukan pada 2 Maret 2024 dengan perolehan data penelitian pengaruh penggunaan game edukasi Kahoot terhadap literasi membaca siswa kelas 5 di SD Negeri Gemah dapat dilihat dari hasil pretest dan posttest sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil Pretest dan Posttest

Jumlah Siswa	Nilai	Minimal	Maksimal	Rata-rata
25	Pretest	55	85	69
	Posttest	75	100	88,4

Sumber: Peneliti, 2024

Hasil pretest dan posttest pada Tabel 2, kemudian dilakukan uji normalitas sebagai prasyarat untuk uji T dalam penelitian ini, data harus berdistribusi normal. Jika data tidak berdistribusi normal maka uji T tidak akan dilanjutkan. Suatu data dikatakan berdistribusi normal jika taraf signifikannya lebih dari 0,05 dan dikatakan tidak normal jika taraf signifikannya kurang dari 0,05. Untuk menguji normalitas data digunakan uji *Tests of Normality Shapiro Wilk* karena sampel yang digunakan kurang dari 30 siswa. Hasil uji normalitas disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 3. Uji Prasyarat Normalitas

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	,145	25	,188	,946	25	,205
Posttest	,158	25	,107	,928	25	,078

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber: Peneliti, 2024

Hasil perhitungan uji normalitas disajikan dalam Tabel 3 dengan data pretest dan posttest sebanyak (N) 25 siswa. Berdasarkan perhitungan di atas dengan menggunakan *Shapiro Wilk* dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal karena memiliki nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,205 dan 0,078 menunjukkan bahwa data melebihi taraf signifikansi yaitu 0,05.

Setelah data dinyatakan berdistribusi normal maka dilanjutkan dengan uji T menggunakan uji *Paired Sample T-Test*. Uji *Paired Sample T-Test* digunakan untuk mengetahui pengaruh game edukasi Kahoot terhadap kemampuan literasi membaca dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia melalui perbedaan rata-rata hasil pretest dan posttest. Uji *Paired Sample T-Test* dibantu dengan program SPSS 23.0 dengan hasil sebagai berikut.

**Tabel 4. Hasil Uji T
Paired Samples Test**

Pair	Pretest	Paired Differences		Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation		Lower	Upper			
1	Posttest	-18,200	8,646	1,729	-21,769	-14,631	-10,525	24	,000

Sumber: Peneliti, 2024

Hasil uji T yang disajikan pada Tabel 4 menunjukkan bahwa nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 dimana lebih dari 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang nyata antara hasil pretest posttest setelah dilakukan penelitian dengan penerapan game edukasi Kahoot terhadap literasi membaca mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas 5 di SD Negeri Gemah. Diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh Hermawan et al. (2020) bahwa literasi yang menyenangkan dapat memberikan pengaruh positif terhadap keterampilan membaca siswa.

Tabel 5. Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.476 ^a	.227	.193	7,111

a. Predictors: (Constant), Pretest

Sumber: Peneliti, 2024

Nilai korelasi/hubungan (r) sebesar 0,476. Dari output Tabel 5 diperoleh koefisien determinasi (R square) sebesar 0,227 yang mengandung pengertian bahwa pengaruh game edukasi Kahoot terhadap kemampuan literasi membaca mata pelajaran Bahasa Indonesia sebesar 22,7%.

**Tabel 6. Hasil Uji Regresi Linier Sederhana
ANOVA^a**

Model	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	341,066	1	341,066	6,745	.016 ^b
Residual	1162,934	23	50,562		
Total	1504,000	24			

a. Dependent Variable: Posttest
 b. Predictors: (Constant), Pretest

Sumber: Peneliti, 2024

Tabel 6 menjelaskan bahwa F hitung adalah 6,745 dengan tingkat signifikansi sebesar $0,016 < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh game edukasi Kahoot terhadap kemampuan literasi membaca siswa kelas 5 SD Negeri Gemah.

Tabel 7. Koefisien

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	57,966	11,346		5,109	,000
	Pretest	,424	,163	,476	2,597	,016

a. Dependent Variable: Posttest

Sumber: Peneliti, 2024

Pada Tabel 7 diketahui nilai Constant (a) pada output di atas sebesar 57,966 dan hasil *pretest* sebesar 0,424 menyatakan bahwa setiap penambahan 1% nilai *pretest*, maka nilai *posttest* bertambah sebesar 0,424 bahwa arah pengaruh variabel game edukasi Kahoot terhadap kemampuan literasi membaca adalah positif. Sehingga dapat disimpulkan bahwa game edukasi Kahoot memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan literasi membaca siswa.

Pembahasan

Melalui hasil analisis data yang diawali dengan pengolahan data, uji prasyarat normalitas, dan kemudian uji T dengan uji *Paired Sample T-Test* yang diperoleh dari perhitungan menggunakan SPSS versi 23.0 dan diperoleh kesimpulan bahwa terdapat pengaruh penggunaan game edukasi Kahoot terhadap kemampuan literasi membaca mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas 5 di SD Negeri Gemah.



Gambar 1. Penggunaan Game Edukasi

Peningkatan kemampuan literasi membaca siswa didukung dengan hasil wawancara kepada guru kelas 5 yang mendampingi peneliti selama proses penelitian.

“.. penggunaan game edukasi Kahoot disajikan sesuai dengan kemampuan yang harus dimiliki pada abad 21 sekarang ini. Game disajikan untuk memotivasi siswa dalam meningkatkan kemampuan literasi membacanya. Seperti yang kita tahu, bahwa membaca adalah hal yang mulai tidak diminati oleh siswa, seperti membaca berita, buku pelajaran, buku dongeng, dan lain-lain..”

Seiring berjalannya waktu, selama proses penelitian siswa memiliki semangat dalam membaca karena disajikan dalam bentuk game yang seru. Antusias siswa dibuktikan dengan hasil posttest yang memukakan. Canggihnya perkembangan teknologi digital memiliki pengaruh terhadap budaya literasi yang mulai terkikis khususnya membaca, sehingga sebagai guru dapat membantu siswa dalam memanfaatkan teknologi terutama gadget untuk mengembangkan literasi dan daya pikir kritis dalam menanggapi permasalahan dilingkungannya (Astuti et al., 2022). Berikut sajian capaian kemampuan literasi membaca dalam setiap indikatornya.

Tabel 8. Capaian Kemampuan Literasi Membaca Dalam Setiap Indikator

Indikator	Skor	
	Pretest	Posttest
Kemampuan fonetik	24	25
Pemahaman kosa kata	43	49
Kemampuan menggunakan konteks untuk memahami bacaan	53	70,5
Kemampuan menginterpretasi dan merespon bacaan	52	73,5
Rata-rata	43	54,5

Sumber: Peneliti, 2024

Berdasarkan kegiatan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, terdapat pertumbuhan kemampuan literasi membaca siswa kelas 5 SD Negeri Gemah. Indikator kemampuan fonetik meningkat sebanyak 1 skor, indikator pemahaman kosa kata meningkat 6 skor, indikator kemampuan menggunakan konteks untuk memahami bacaan meningkat 17,5 skor, dan kemampuan menginterpretasi dan merespon bacaan meningkat 21,5. Dari peningkatan masing-masing indikator literasi membaca maka rata-ratanya meningkat sebesar 11,5.

Berbagai penelitian juga telah menyoroti pengaruh positif penggunaan Kahoot dalam meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Prabowo (2021) menyatakan bahwa penggunaan game edukasi Kahoot dapat berpengaruh signifikan terhadap kemampuan pemahaman bacaan siswa. Hal ini sejalan dengan temuan dari Nursalam (2020), yang menemukan bahwa siswa yang menggunakan Kahoot sebagai alat evaluasi menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan memahami teks bacaan dibandingkan

dengan siswa yang menggunakan metode evaluasi konvensional. Selain itu, penelitian oleh Putri & Santoso (2021) menyimpulkan bahwa integrasi Kahoot dalam pembelajaran literasi dapat meningkatkan kemampuan analisis dan refleksi kritis siswa terhadap teks bacaan. Pada konteks lain, Maulana, (2022) menemukan bahwa penggunaan Kahoot juga mendorong siswa untuk lebih aktif dalam mencari dan memahami informasi dari teks, yang pada akhirnya meningkatkan keterampilan membaca mereka. Terakhir, studi oleh Dewi (2023) menegaskan bahwa Kahoot membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan membaca secara menyenangkan dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan kemampuan literasi secara keseluruhan.

Selain itu, Kahoot juga memiliki sejumlah kelebihan yang signifikan dalam meningkatkan literasi membaca siswa. Pertama, Kahoot! dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dengan menyediakan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan. Format kuis yang berbasis permainan membuat siswa lebih antusias untuk berpartisipasi, yang berdampak positif pada pemahaman mereka terhadap materi bacaan (Nugroho, 2021). Selain itu, Kahoot! menawarkan umpan balik instan setelah setiap pertanyaan, yang memungkinkan siswa untuk segera mengetahui kesalahan mereka dan memperbaiki pemahaman mereka terhadap teks bacaan (Prasetyo, 2020). Fitur ini mendukung proses pembelajaran yang adaptif dan responsif, meningkatkan efektivitas pengajaran membaca. 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). Selain itu, penggunaan Kahoot! dalam setting kelompok mempromosikan diskusi dan kerja sama antar siswa, yang dapat memperdalam pemahaman bacaan melalui pertukaran ide dan kolaborasi (Hidayat, 2023). Dengan adanya kelebihan-kelebihan tersebut, tentunya Kahoot dapat menjadi alat atau media yang efektif dalam mendukung dan meningkatkan literasi membaca siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang dilakukan, penggunaan game edukasi Kahoot memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan literasi membaca siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas 5 SD Negeri Gemah. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil uji T yang disajikan menunjukkan bahwa nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Sesuai dengan kriteria pengujian H_0 ditolak dan H_a diterima. Selain itu, untuk uji regresi linier sederhana menunjukkan nilai F hitung adalah 6,745 dengan tingkat signifikansi sebesar $0,016 < 0,05$. Serta nilai *Constant (a)* sebesar 57,966 dan hasil *pretest* sebesar 0,424 menyatakan bahwa setiap penambahan 1% nilai *pretest*, maka nilai *posttest* bertambah sebesar 0,424 bahwa arah pengaruh variabel game edukasi Kahoot terhadap kemampuan literasi membaca adalah positif.

DAFTAR PUSTAKA

- Andini, & Rahmawati. (2020). Game Edukasi sebagai Media Pembelajaran Inovatif untuk Meningkatkan Literasi Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*.
- Astuti, A. P., Istianingsih, S., & Widodo, A. (2022). Pentingnya Membangun Budaya Literasi (Budaya Membaca) pada Anak SD di Era Digital. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 2(12), 1184–1189. <https://doi.org/10.17977/um065v2i122022p1184-1189>
- Dewi, A. (2023). Pengaruh Penggunaan Kahoot terhadap Kemampuan Literasi Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 15(1), 45–57.
- Hafizha, N., & Rakhmania, R. (2024). Dampak Program Penguatan Literasi pada Hasil Asesmen Kompetensi Minimum di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 171–179. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.6907>

- Hermawan, R., Rumaf, N., & Solehun, S. (2020). Pengaruh Literasi terhadap Keterampilan Membaca pada Siswa Kelas IV SD Inpres 12 Kabupaten Sorong. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 2(1), 56–63. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v2i1.411>
- Hidayat, A. (2023). Diskusi Kolaboratif dalam Pembelajaran Membaca Menggunakan Kahoot!: Analisis Pengaruh terhadap Keterampilan Literasi Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 112–123.
- Markum, Maharbid, D. A., & Ramadhan, S. A. R. (2022). Asisten Pembelajaran Literasi Membaca Bagi Siswa Sekolah Dasar di Masa Pandemi Dengan Metode Home Visit. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(1), 238–248.
- Maulana, R. (2022). Penggunaan Kahoot untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 14(3), 121–133.
- Nugroho, A. (2021). Penerapan Game Edukasi Kahoot! dalam Meningkatkan Motivasi dan Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran Membaca. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 85–97.
- Nursalam, H. (2020). Efektivitas Kahoot dalam Pembelajaran Literasi di Kelas V. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 13(2), 98–110.
- OECD. (2023). Program For International Student (PISA) 2022 Assessment and Analytical Framework. In *OECD (Organisation for Economic Co-operation and Development) Publishing*.
- Permadi, H. (2019). Efektivitas Penggunaan Game Edukasi Kahoot dalam Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*.
- Prabowo, Y. (2021). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot! dalam Meningkatkan Pemahaman Bacaan Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 14(1), 34–45.
- Prasetyo, D. (2020). Pengaruh Umpan Balik Instan dalam Pembelajaran Membaca Menggunakan Kahoot! Terhadap Pemahaman Bacaan Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 56–67.
- Putri, R., & Santoso, I. (2021). Pengaruh Game-based Learning dengan Kahoot terhadap Keterampilan Membaca. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 16(4), 234–246.
- Rasiman, R., & Utami, R. E. (2019). Efektivitas Model Pembelajaran Numbered Heads Together Berbantuan Prezi Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas X Di SMK Texmaco Pernalang. ... *Seminar Nasional Matematika* ..., 2015, 335–339. <http://conference.upgris.ac.id/index.php/senatik/article/view/74%0Ahttp://conference.upgris.ac.id/index.php/senatik/article/download/74/57>
- Sari, & Widiastuti. (2019). *Analisis Faktor Penghambat Peningkatan Literasi Membaca di Sekolah Dasar*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methode)*. Alfabeta.
- Suryadi. (2020). Penggunaan Kahoot! untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*.
- Susanti, R. (2022). Efektivitas Penggunaan Kahoot! dalam Pengulangan Materi Bacaan: Studi Kasus di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 45–60.
- Utami, R. E. (2019). Analisis Kesulitan Siswa Kelas 2 SD pada Pembelajaran Operasi Hitung Bilangan Cacah. *Edutama*, 1(1), 22–28.