

PENGARUH METODE GAME APLIKASI KAHOOT TERHADAP KEMAMPUAN LITERASI BAHASA INDONESIA SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR

Nanda Fajar Nugroho¹, Dr. Endang Sri Maruti, S.Pd., M.Pd.², Sesaria Prima
Yudhaningtyas, S.Pd., M.Pd.³

^{1,2,3}PGSD FKIP Universitas PGRI Madiun

¹nandafajarnugroho4@gmail.com, ²endang@UNIPMA.ac.id,

³sesariaprima@unipma.ac.id

ABSTRACT

Indonesian language literacy skills of fifth grade students at SDN Jiwan 02 were relatively low due to monotonous learning methods that relied heavily on worksheets and textbooks, causing students to be less active and easily bored. This study aims to determine the effect of the Kahoot game application method on Indonesian language literacy skills of fifth grade students at SDN Jiwan 02. The research employed a Pre-Experimental Design with a quantitative approach using a one-group pretest-posttest design. The research subjects were all 19 fifth grade students of SDN Jiwan 02, selected using cluster random sampling. The research instrument consisted of 20 multiple-choice questions, with 16 items declared valid and reliable (Cronbach's Alpha = 0.981). Data were analyzed using the Shapiro-Wilk normality test and the Paired Sample T-Test. The normality test results indicated that both pretest and posttest data were normally distributed (Sig. > 0.05). The hypothesis test results showed a two-sided p-value < 0.001, thus H_0 was rejected and H_1 was accepted. Therefore, there is a significant effect of using the Kahoot game application method on Indonesian language literacy skills of fifth grade students at SDN Jiwan 02.

Keywords: Kahoot, Indonesia language literacy, learning outcomes, elementary school.

ABSTRAK

Kemampuan literasi Bahasa Indonesia siswa kelas V SDN Jiwan 02 masih tergolong rendah karena proses pembelajaran cenderung monoton dengan menggunakan buku LKS dan buku paket sehingga siswa kurang aktif dan mudah bosan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode game aplikasi Kahoot terhadap kemampuan literasi Bahasa Indonesia siswa kelas V SDN Jiwan 02. Jenis penelitian yang digunakan adalah Pre-Experimental Design dengan pendekatan kuantitatif menggunakan desain one-group pretest-posttest. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas V SDN Jiwan 02 yang berjumlah 19 siswa dan dipilih menggunakan teknik cluster random sampling. Instrumen penelitian berupa soal pilihan ganda sebanyak 20 butir, dengan 16 butir dinyatakan valid dan reliabel (Cronbach's Alpha = 0,981). Data dianalisis menggunakan uji normalitas Shapiro-

Wilk dan uji hipotesis Paired Sample T-Test. Hasil uji normalitas menunjukkan data pretest dan posttest berdistribusi normal (Sig. > 0,05). Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai two-sided $p < 0,001$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan metode game aplikasi Kahoot terhadap kemampuan literasi Bahasa Indonesia siswa kelas V SDN Jiwan 02.

Kata Kunci:*Kahoot, literasi Bahasa Indonesia, hasil belajar, sekolah dasar.*

A. Pendahuluan

Kecakapan membaca merupakan pilar dasar bagi murid untuk mencerna bahan ajar, memperluas cakrawala, serta melatih daya pikir kritis. Dalam kenyataannya, sektor pendidikan dewasa ini menjumpai tantangan berupa minimnya ketertarikan membaca di kalangan pelajar, terutama pada tingkat sekolah dasar. Kondisi ini menjadi hambatan nyata karena berpengaruh langsung terhadap mutu literasi peserta didik.

Pada Terdapat dua golongan penghalang minat baca di sekolah dasar. Faktor dari dalam diri mencakup kemampuan baca yang belum fasih, sikap enggan, serta anggapan bahwa membaca adalah kegiatan yang menjenuhkan. Di samping itu, sedikitnya rangsangan dan rutinitas membaca, rendahnya dorongan untuk belajar sendiri, serta keterbatasan penguasaan kosakata bahasa Indonesia menyebabkan

murid sukar menangkap maksud dari bacaan

Di sisi lain, dampak penggunaan ponsel pintar dan televisi merupakan faktor luar yang cukup kuat. Pemakaian gawai serta televisi yang berlebihan cenderung memecah fokus murid dari kegiatan literasi. Banyak murid yang lebih condong menyaksikan televisi atau memainkan permainan digital daripada membaca buku. Daya pikat muatan digital yang lebih kuat daripada buku sering kali memangkas waktu belajar murid secara signifikan.

Mencermati keadaan tersebut, tenaga pendidik di sekolah sering kali hanya mengandalkan buku tugas murid serta buku paket saat mengajar. Cara mengajar yang tidak bervariasi ini kerap menimbulkan kebosanan bagi peserta didik. Padahal, pelajaran bahasa Indonesia idealnya mencakup kecakapan mendengar, berbicara, membaca, dan menulis untuk memicu

kemandirian serta daya cipta murid dalam menggali ide-ide segar.

Salah satu perangkat yang bisa digunakan pendidik adalah Kahoot, yaitu sistem belajar daring yang menyiapkan kuis serta permainan edukatif. Kahoot bersifat komunikatif dan dapat disisipkan ke dalam bermacam kegiatan seperti tes awal, tes akhir, latihan soal, maupun pengayaan lewat gawai pendidik dan murid. Akses menuju sistem ini membutuhkan akun Gmail. Perangkat ini memberikan empat fasilitas utama, yakni permainan, kuis, diskusi, serta jajak pendapat. Fasilitas kuis dan permainan dapat dilakukan secara mandiri maupun berkelompok, di mana tiap opsi jawaban diwakili oleh warna dan lambang khusus. Permainan ini pun memacu murid untuk memberikan jawaban secara teliti dan akurat.

B. Metode Penelitian

Studi ini dirancang dengan pendekatan kuantitatif melalui metode eksperimen untuk menganalisis keterkaitan variabel secara empiris. Peneliti memanfaatkan desain Pre-Experimental dengan menjadikan kelas V di SDN Jiwan 02 sebagai kelas eksperimen guna mengukur

efektivitas game-based learning Kahoot dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Implementasi desain ini memungkinkan adanya perbandingan data yang komprehensif antara kondisi awal dan akhir setelah perlakuan diberikan. Akhirnya, dilakukan uji statistik untuk memastikan seberapa besar pengaruh penggunaan media tersebut terhadap peningkatan prestasi belajar siswa secara nyata.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis statistik terhadap 20 butir soal instrumen, diperoleh bahwa 16 butir dinyatakan valid dengan nilai signifikansi (sig) $< 0,05$, sehingga butir-butir tersebut memenuhi kriteria untuk digunakan dalam penelitian. Sebaliknya, 4 butir lainnya dinyatakan tidak valid karena memiliki nilai signifikansi (sig) $> 0,05$. Hasil ini mengindikasikan bahwa korelasi antara skor butir soal dengan skor total tidak signifikan secara statistik, sehingga keempat butir tersebut dianggap tidak layak untuk digunakan sebagai instrumen penelitian.

Berdasarkan analisis hasil uji coba terhadap 20 butir soal, diperoleh 16 butir instrumen yang dinyatakan

valid. Hasil perhitungan koefisien reliabilitas r_{11} untuk instrumen pre-test adalah 0,67. Mengingat nilai $r_{11} > 0,60$, maka instrumen pre-test dikategorikan reliabel. Selanjutnya, hasil uji coba instrumen post-test dengan 16 butir soal yang valid menunjukkan koefisien reliabilitas r_{11} sebesar 0,98. Karena nilai $r_{11} > 0,60$, maka instrumen tersebut dinyatakan reliabel dan memenuhi syarat untuk digunakan dalam pengumpulan data penelitian.

Keputusan uji didasarkan pada nilai signifikansi (Sig.) dengan ketentuan sebagai berikut: jika nilai Sig. $> 0,05$, maka hipotesis nol H_0 diterima, yang mengindikasikan bahwa data berdistribusi normal. Sebaliknya, jika nilai Sig. $< 0,05$, maka H_0 ditolak, yang menunjukkan bahwa data tidak berdistribusi normal. Berikut adalah rangkuman hasil pengujian normalitas menggunakan metode Shapiro-Wilk.

Adapun tata cara penulisan tabel adalah sebagai berikut : Judul table ditulis rata tengah, ukuran huruf pada table adalah 10 *point*, dengan syarat tambahan tidak boleh ada garis ke atas pada table, dan judul rincian masing-masing table ditekankan,

untuk lebih memperjelas kami gambarkan sebagai berikut :

Tabel 1

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Prestes Bahasa Indonesia	.139	19	.200*	.935	19	.212
Postes Bahasa Indonesia	.205	19	.034	.917	19	.099

Berdasarkan perbandingan tersebut, bisa ditarik kesimpulan bahwa penggabungan model Association of Education and Communication Technology (AECT) dengan media gim edukasi Kahoot terbukti berdaya guna dalam meningkatkan kecakapan literasi Bahasa Indonesia murid kelas V di SDN Jiwan 02. Pemanfaatan aplikasi Kahoot tidak hanya mewujudkan suasana belajar yang lebih komunikatif dan menyenangkan, melainkan juga secara berarti mampu menaikkan semangat serta keterlibatan aktif murid. Hal ini pada akhirnya membuahkan dampak positif

yang nyata terhadap kenaikan prestasi belajar murid secara keseluruhan.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengaruh metode gim aplikasi Kahoot terhadap kemampuan literasi Bahasa Indonesia siswa kelas V SDN Jiwan 02, dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media tersebut memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan literasi siswa. Hal ini dibuktikan dengan adanya kenaikan skor hasil belajar yang nyata setelah siswa diberikan perlakuan melalui penggunaan aplikasi Kahoot dalam proses pembelajaran. Analisis hipotesis menggunakan Paired Sample T-Test juga memberikan bukti kuat dengan nilai signifikansi di bawah 0,05, yang menyebabkan hipotesis nol H_0 ditolak dan hipotesis alternatif H_1 diterima. Dengan demikian, secara empiris terkonfirmasi bahwa metode gim aplikasi Kahoot berpengaruh positif dan signifikan dalam meningkatkan kemampuan literasi Bahasa Indonesia pada siswa kelas V SDN Jiwan 02.

DAFTAR PUSTAKA

- Adijaya, N. (2017). Mengukur Keterukuran Variabel Bebas Dalam Penelitian Quasi-Eksperimen 69 *Eduscience-Volume 2 Nomor 2* Februari. In Jl. Arjuna Utara (Number 9).
- Adrillian, H., Mariani, S., & Prabowo, A. (2024). MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME EDUKASI MATEMATIKA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK: SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW.
- Afifah Aulia Zayrin, Hayatun Nupus, Khalista Khansa Maizia, Siska Marsela, Rully Hidayatullah, & Harmonedi, H. (2025). Analisis Instrumen Penelitian Pendidikan (Uji Validitas Dan Relibilitas Instrumen Penelitian). *Jurnal QOSIM Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora*, 3(2), 780–789. <https://doi.org/10.61104/jq.v3i2.1070>
- Afifah Aulia Zayrin, Hayatun Nupus, Khalista Khansa Maizia, Siska Marsela, Rully Hidayatullah, & Harmonedi, H. (2025). Analisis Instrumen Penelitian Pendidikan (Uji Validitas Dan Relibilitas Instrumen Penelitian). *Jurnal QOSIM Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora*, 3(2), 780–789. <https://doi.org/10.61104/jq.v3i2.1070>
- Ammara Jauza, N., & Albina, M. (2025). IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam Penggunaan Media Pembelajaran Kreatif dan Inovatif Dalam Meningkatkan Kualitas

- Pembelajaran. Retrieved <http://ejournal.yayasanpendidikandzurriyatulquran.id/index.php/ihsan>
- Cahyono, A. S. (2016). Pengaruh media sosial terhadap perubahan sosial masyarakat di Indonesia. *Publiciana*, 9(1), 140-157.
- Ansyah, Y. A., Ardhita, A. A., Rahma, F. M., Sari, K., & Khairunnisa, K. (2024). ANALISIS FAKTOR PENYEBAB RENDAHNYA KEMAMPUAN LITERASI BACA TULIS SISWA SEKOLAH DASAR. *JGK (Jurnal Guru Kita)*, 8(3), 598. <https://doi.org/10.24114/jgk.v8i3.60183>
- Arni Vanina Al-Azizi, Nomia Ceiin, Loeis Alwina, Putri Julya Nurjanah, Ira Yuniati, & Washlurachim Safitri. (2025). Hakikat, Sejarah Perkembangan, Kedudukan, dan Fungsi Bahasa Indonesia. *Journal of Literature Review*, 1(2), 547–553. <https://doi.org/10.63822/zec6pn55>
- az mazziyah (2021). EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN (DIGITAL GAME BASED LEARNING) JENIS APLIKASI KAHOOT TERHADAP HASIL PEMBELAJARAN PAI KELAS VII PADA ERA NEW NORMAL DI SMP NEGERI 1 TUREN SKRIPSI.
- Cahyanti, Y. R., Megasari, D. C., & Rofisian, N. (2023). Peran Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Dalam Mata Pelajaran IPAS Masa Kini. 01, 160–163.
- Cahyo Saputro, F., Mansur, H., & Hadi Utama, A. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kahoot dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. 4(2), 1300.
- Cahyo Saputro, F., Mansur, H., & Hadi Utama, A. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kahoot dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. 4(2), 1300.
- Cahyono, A. S. (2016). Pengaruh media sosial terhadap perubahan sosial masyarakat di Indonesia. *Publiciana*, 9(1), 140-157.
- Fadilah STAI KHEZ Muttaqien Purwakarta, A. D., Rizki Nurzakiyah STAI KHEZ Muttaqien Purwakarta, K. D., Atha Kanya STAI KHEZ Muttaqien Purwakarta, N. D., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran Sulis Putri Hidayat STAI DR. KHEZ Muttaqien Purwakarta. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2).
- Ichha Timart Diany Sinaga, Netto W. S. Rahan, & Abdul Rahman Azahari. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN Nanga Bulik 6 Kabupaten Lamandau. *Journal of Environment and Management*, 3(1), 55–61. <https://doi.org/10.37304/jem.v3i1.4286>
- Irfan Syahroni, M., STIT Al-Aziziyah, D., TGH Umar Abdul Aziz kapek Gunung Sari Lombok Barat, J. I., & pos, kode. (2022). PROSEDUR PENELITIAN KUANTITATIF. *Jurnal Al-Musthafa STIT Al-Aziziyah Lombok Barat*, 43(3).
- Jailani, Ms., Jeka, F., & Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, U. (2023). Populasi dan Sampling

- (Kuantitatif), Serta Pemilihan Informan Kunci (Kualitatif) dalam Pendekatan Praktis.
- Kehumasan, G. J., Bunyamin, A. C., Rika Juita, D., & Syalsiah, N. (2020). Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan Sebagai Bentuk Variasi Pembelajaran. 3(1), 43–50. <https://Kahoot.com/>
- Lailatul fitriani1), A. B. F. N. (2019). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN KAHOOT DENGAN MODEL PEMBELAJARAN COMPUTER ASSISTED INSTRUCTION (CAI) TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA (Number 4).
- Lisa, L. (2025). Penggunaan Aplikasi Kahoot untuk meningkatkan Pemahaman Peserta Didik pada Pembelajaran PAI di SMPN 2 Dua Pitue Kab. Sidrap (Doctoral dissertation, IAIN Parepare).
- Lius Dina, D. (2022). PENGARUH MINAT BELAJAR DAN MOTIVASI BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DI SMP LANCANG KUNING (Vol. 1, Number 1).
- Miftahul Huda, Ach. Fawaid, & Slamet Slamet. (2023). Implementasi Teori Belajar Behavioristik Dalam Proses Pembelajaran. Pendekar : Jurnal Pendidikan Berkarakter, 1(4), 64–72. <https://doi.org/10.51903/pendekar.v1i4.291>
- Mitha Arvira Oktaviani dan Hari Basuki Notobroto Departemen Biostatistika dan Kependudukan Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Airlangga. (2014). normalitas.
- Nailatil Karomah, F., Januarga Ramli, Z., & Mas, odi. (2024). PERAN DAN MANFAAT MEDIA PEMBELAJARAN DALAM UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR. 15(2). <https://unars.ac.id/ojs/index.php/pgsdunars/index>
- Nisrina, D., Lathifah, N., & Damayanti, A. I. (2024). Efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif untuk mencapai tujuan pembelajaran di sekolah dasar. 1(3). <https://doi.org/10.53696/30474329>
- Paulus, E. S., & Wuwur, O. (2022). Faktor Penghambat Minat Baca Siswa Sekolah Dasar Factors Inhibiting Interest in Reading for Elementary School Students. Jurnal Sains Dan Teknologi (SAINTEK), 1(2).
- Radityan, F. T., Kuntadi, I., & Komaro, M. (2014). PENGARUH MULTIMEDIA INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA KOMPETENSI PERBAIKAN DIFFERENTIAL. In Journal of Mechanical Engineering Education (Vol. 1, Number 2).
- Saputra, E. (2024). Use of Information and Communication Technology as Learning Media. Sunan Kalijaga International Journal on Islamic Educational Research, 8(1), 27–36. <https://doi.org/10.14421/skijier.2024.81.03>
- Setiawati, H. D., Sihkabuden, E., & Pramono, A. (2018). PENGARUH KAHOOT! TERHADAP HASIL

BELAJAR SISWA KELAS XI DI
SMAN 1 BLITAR.

Sholihah, I. A., Krenata, N. A. C., &
Nisa, N. K. (2023). Analisis
Keuntungan dan Kerugian Kahoot
sebagai Platform Media
Pembelajaran. *Jurnal
Pembelajaran Inovatif*, 6(2), 39–44.
<https://doi.org/10.21009/jpi.062.06>

Wakhyudin, H., & Azizah, M. (2024).
Memperkuat Literasi Teknologi
melalui Pembelajaran Interaktif
dengan Menggunakan Media
Kahoot di Kelas V Sekolah Dasar
(Vol. 5, Number 3).
[https://madaniya.biz.id/journals/con
tents/article/view/844](https://madaniya.biz.id/journals/contents/article/view/844)

Wara, S. S. M., Adziima, A. F.,
Nasrudin, M., & Pratama, A. R.
(2025). Evaluasi Kinerja Uji
Normalitas pada Ragam Distribusi
dan Ukuran Sampel. *Jurnal
Diferensial*, 7(2), 172–183.
[https://doi.org/10.35508/jd.v7i2.240
42](https://doi.org/10.35508/jd.v7i2.24042)

Yusuf Bahariansyah, M., Tasti Adri,
H., Guru Sekolah Dasar, P., Agama
Islam Dan Pendidikan Guru, F., Kunci,
K., Baca, M., Minat Baca, R., Minat
Baca, F., Membaca, K., & Anak, L.
(1672). Analisis Rendahnya Minat
Baca Siswa Sekolah Dasar di SDN
Kebonjati. *Universitas Djuanda Jl. Tol
Jagorawi*, 2(1), 20–32.
[https://didaktikglobal.web.id/index.ph
p/adri](https://didaktikglobal.web.id/index.php/adri)