

## PENERAPAN MEDIA KUIS INTERAKTIF KAHOOT DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI NUMERASI PESERTA DIDIK PAKET B DI SKB GUDO KABUPATEN JOMBANG

Eka Dwilestari<sup>1\*)</sup>, Wiwin Yulianingsih<sup>2</sup>

<sup>1&2</sup> Pendidikan Luar Sekolah, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

\*Corresponding author, e-mail: [eka.18061@mhs.unesa.ac.id](mailto:eka.18061@mhs.unesa.ac.id)

Received 2022;  
Revised 2022;  
Accepted 2022;  
Published Online 2022

**Abstrak:** Tren pendidikan setahun terakhir ialah Asesmen Nasional. Asesmen Nasional bertujuan untuk meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia. Salah satu aspek yang diujikan diantaranya literasi numerasi. Kemampuan literasi numerasi merupakan kemampuan dasar yang hendaknya dikuasai sebagai acuan dalam peningkatan mutu pendidikan Indonesia. Dalam meningkatkan kemampuan dasar tersebut digunakan berbagai cara dan media. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis mengenai penerapan media kuis interaktif kahoot dalam meningkatkan kemampuan literasi numerasi peserta didik paket B. Pendekatan penelitian ini menggunakan kualitatif. Dengan jumlah 19 informan terdiri atas peserta didik paket B, pamong belajar serta tutor. Teknik pengumpulan data dengan wawancara mendalam, observasi partisipatif, serta dokumentasi. Setelah data terkumpul kemudian analisis data dilakukan dengan cara mereduksi data, menyajikan data serta menarik kesimpulan dan verifikasi. Hasil penelitian menyatakan bahwa kahoot dapat meningkatkan kemampuan literasi numerasi peserta didik, dibuktikan dengan hasil pengerjaan soal bahwa 1) peserta didik mampu mengerjakan soal aspek berhitung dari penjumlahan - pembagian dengan dominasi soal benar sebanyak 55,56%. 2) dapat menganalisis informasi yang disajikan melalui grafik/diagram. 3) menemukan informasi dari penggalan teks. Penerapan kahoot juga memacu a) peningkatan antusias peserta didik dalam belajar b) terciptanya kondisi belajar yang menyenangkan c) meningkatkan kemampuan menggunakan media berbasis teknologi dan menciptakan pengalaman belajar baru.

**Kata Kunci:** literasi numerasi, kahoot, pendidikan.

**Abstract:** The educational trend of the past year is the National Assessment. The National Assessment aims to improve the quality of education in Indonesia. One of the aspects tested included numeracy literacy. Numeracy literacy ability is a basic ability that should be mastered as a reference in improving the quality of Indonesian education. In improving these basic abilities are used various ways and media. This research aims to describe and analyze the application of kahoot interactive quiz media in improving the numeracy literacy skills of Kejar Paket B students. This research approach uses qualitative. With a total of 19 informants consisting of Kejar Paket B students, study workers and tutors. Data collection techniques with in-depth interviews, participatory observations, and documentation. After the data is collected, the data analysis is done by reducing the data, presenting the data and drawing conclusions and verification. The results of the study stated that kahoot can improve the literacy ability of students' numeracy, evidenced by the results of the work on the question that 1) learners are able to do the problem of numeracy of the sum - the division with the dominance of the correct question as much as 55.56%. 2) can analyze the information presented through charts/diagrams. 3) find information from text fragments. The application of kahoot also spurs a) the increase in student enthusiasm in learning b) the creation of pleasant learning conditions c) improve the ability to use technology-based media and create new learning experiences.

**Keywords:** numeracy literacy, kahoot, education.

Alamat Penyunting dan Tata Usaha:  
Laboratorium Pendidikan Luar Sekolah  
Fakultas Ilmu Pendidikan  
Gedung O-1 Lantai 2, Jalan Lidah Wetan  
Sby Kode Pos 60213  
Telp. 031-7532160 Fax. 031-7532112  
E-mail: [jpus@unesa.ac.id](mailto:jpus@unesa.ac.id)

---

## Pendahuluan

Serangkaian proses yang ada dalam dunia pendidikan merupakan cara yang ditempuh oleh setiap peserta didik dalam mencapai tujuan pendidikan, tidak hanya peserta didik saja namun seluruh pihak yang tergabung di dalamnya. Seperti guru, pengembang kurikulum, pemangku kepentingan, khususnya dalam dunia pendidikan, badan asesor dan masih banyak lainnya. Hal ini sebagaimana pendidikan yang merupakan sebuah indikator penting dalam menentukan arah kemajuan bangsa. Bangsa yang maju pun harus memiliki kualitas atau mutu pendidikan yang baik, agar dapat mengembangkan bangsa ke arah yang lebih sejahtera dan maju diawali dengan penataan kualitas pendidikan dengan baik. Kemajuan yang diharapkan tidak begitu saja terjadi melainkan terdapat proses yang harus dilalui, salah satunya adalah dengan menata pendidikan dengan mengacu pada tujuan pendidikan yang telah tertuang dalam pembukaan Undang – Undang Dasar 1945, salah satunya yakni mencerdaskan kehidupan bangsa dapat terlaksana dengan baik. Pada kenyataannya Indonesia belum sepenuhnya optimal dalam mencapai tujuan tersebut.

Salah satu cara dalam mendukung peningkatan kualitas pendidikan adalah dengan mengikuti penilaian baik nasional atau biasa disebut dengan AN (Asesmen Nasional) yang merupakan program evaluasi yang diselenggarakan oleh Kemendikbud untuk meningkatkan mutu pendidikan dengan memotret input, proses dan output di seluruh satuan pendidikan, mutu satuan pendidikan dinilai berdasarkan hasil belajar murid yang mendasar (literasi, numerasi, dan karakter) serta kualitas proses belajar – mengajar dan iklim satuan pendidikan yang mendukung pembelajaran. Kemudian selain itu ada pula asesmen skala Internasional yang dikenal dengan sebutan PISA (*Programme of International Student Assessment*) dimana Indonesia pertama kali mengikuti PISA tersebut tercatat pada tahun 2000. Menurut (Suchman, 1961), *Assessment* adalah proses penentuan hasil dari beberapa kegiatan yang direncanakan untuk mendukung pencapaian tujuan. Proses tersebut seperti halnya pengumpulan, penganalisaan, serta penafsiran suatu informasi yang kemudian digunakan sebagai dasar dalam penyusunan suatu rancangan pembelajaran atau katakanlah suatu program sehingga dapat melakukan pelayanan pembelajaran yang tepat. Asesmen Nasional yang baru saja diselenggarakan pada setahun terakhir menjadikan pihak – pihak terkait mempersiapkan diri dengan maksimal baik dari segi perlengkapan seperti komputer dan sarana prasarana lain. Kemudian selain dari perlengkapan tentunya juga mempersiapkan diri peserta didik agar siap menghadapi penilaian tingkat nasional tersebut. Penilaian tersebut diperuntukkan bagi peserta didik dari semua jenjang pendidikan yakni SD, SMP hingga SMA, sehingga hal ini memudahkan dalam pemberian program yang dirancang berdasarkan hasil dari asesmen nasional nantinya.

Literasi membaca didefinisikan sebagai kemampuan untuk memahami, menggunakan, mengevaluasi, merefleksikan berbagai jenis teks tertulis untuk mengembangkan kapasitas individu sebagai warga Indonesia dan warga dunia dan untuk dapat berkontribusi secara produktif kepada masyarakat. Kemampuan literasi menjadi dasar dalam berkehidupan, semua lini kehidupan tidak lepas dari hal tersebut. Sehingga sebagai seorang pelajar lebih – lebih seorang warga negara, maka seharusnya kemampuan dasar ini dapat dikuasai dengan sebaik mungkin. Agar dapat mengikuti perkembangan di masyarakat (Puspendik Kemendikbud,2021). Berdasarkan survei yang dilakukan oleh *Program for International Student Assessment* (PISA) yang mana dirilis oleh OECD (*Organization for Economic Cooperation and Development*) pada tahun 2019, menyebutkan bahwasannya Indonesia berada pada peringkat 62 dari 70 negara survei yang kaitannya dengan tingkat literasi, atau dalam kata lain bahwa Indonesia berada di 10 negara terbawah yang memiliki tingkat literasi yang rendah. Total jumlah bacaan dengan total jumlah penduduk Indonesia memiliki rasio nasional 0,09. Artinya satu buku ditunggu oleh 90 orang setiap tahun, sedangkan standar UNESCO sendiri untuk bahan bacaan penduduk Indonesia minimal 3 buku baru untuk setiap tahunnya, ketika budaya baca masyarakat itu sendiri rendah maka dapat dikatakan pula bahwa rendah juga indeks literasinya (Perpustakaan Kemendagri,2021).

Numerasi adalah kemampuan berpikir menggunakan konsep, prosedur, fakta, dan alat matematika untuk menyelesaikan masalah sehari-hari pada berbagai jenis konteks yang relevan untuk individu sebagai warga negara Indonesia dan dunia. Di kehidupan sehari – hari banyak hal – hal yang berhubungan dengan angka dari yang sederhana hingga yang kompleks. Maka dari itu penguasaan kemampuan numerasi perlu ditingkatkan sebagai bentuk aktualisasi diri dan juga meningkatkan kualitas diri di tengah – tengah masyarakat, agar dapat berkontribusi secara total dan memudahkan seseorang dalam menjalani kehidupan di masanya (Puspendik Kemendikbud,2021).

Rendahnya literasi numerasi peserta didik paket B membuat mereka kesulitan dalam mengerjakan soal – soal asesmen nasional setahun terakhir. Hal ini dibuktikan saat pengerjaan soal, peserta didik cenderung asal menjawab tanpa memahami soal – soal asesmen terlebih dahulu. Selain itu latihan yang diberikan kepada peserta didik sebelum pelaksanaan asesmen cenderung monoton dan menimbulkan rasa jenuh pada diri peserta didik. Karena latihan soal hanya diberikan melalui latihan soal – soal yang dicetak di kertas. Apalagi jika soal tersebut diperbanyak, hal tersebut menimbulkan berbagai masalah seperti tulisan tidak terlihat jelas, buram, tidak menarik hingga kualitasnya rendah. Sehingga membuat peserta didik kurang minat untuk diminta mengerjakan soal sebagai bahan latihan menuju asesmen nasional.

Seperti yang diketahui bahwa penilaian hasil belajar selama ini hanya menggunakan metode konvensional yakni menggunakan kertas (*paper based test*) yang dimana hal tersebut dapat mengganggu psikologis peserta didik yang berujung pada kecemasan peserta didik. Karena peserta didik cenderung merasakan cemas apabila pengawas berada di sekitar peserta didik.

Media Kuis Interaktif Kahoot merupakan terobosan yang dapat digunakan sebagai media dalam menyajikan suatu konsep yang menarik dan sederhana dalam meningkatkan literasi dan numerasi peserta didik, karena media tersebut dapat digunakan untuk survei kemudian diskusi bahkan alat evaluasi akan suatu hal seperti pembelajaran dan lain sebagainya. Di dalamnya banyak fitur yang dapat digunakan untuk mengembangkan konsep – konsep baru karena fiturnya yang sederhana, membuat peserta dapat mengaksesnya secara mudah dan juga mudah untuk dipahami karena cenderung tidak rumit. Aplikasi Kahoot sebagai platform teknologi pembelajaran yang mengkolaborasikan suatu pengalaman pembelajaran dengan mengintegrasikannya melalui *game* interaktif yang dilengkapi dengan sistem monitoring aktivitas para peserta didik (Marissa Correia and Raquel Santos, 2017). Inovasi Platform Kahoot ini mampu membantu aktivitas pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, kondusif dan mudah dalam memonitoring hasil belajar (Kurnia Dewi, 2018).

Dengan adanya media kahoot ini diharapkan dapat menjadi solusi permasalahan yang ada, sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan dan dikatakan dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan maksimal. Didukung dengan kemudahan yang diberikan kahoot dalam hal pembelajaran. Seperti mudah dioperasikan, peserta kuis tidak perlu mendaftar akun terlebih dahulu, tampilan menarik dan lainnya. Namun selain itu, kahoot memerlukan koneksi internet yang kuat untuk mengoperasikannya dan untuk mendapatkan fitur yang lengkap dibutuhkan biaya untuk *meng-upgradenya*.

Bersandarkan detail di atas, peneliti terdorong untuk meneliti tentang penerapan media kuis interaktif kahoot dalam meningkatkan kemampuan literasi numerasi peserta didik paket B yang dideskripsikan menggunakan pendekatan kualitatif. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan dan menganalisis penerapan media kuis interaktif kahoot serta data yang diperoleh berasal dari hasil wawancara dengan para informan.

### **Media Kuis Interaktif Kahoot**

Dalam sebuah jurnal internasional yakni *International Of Technology and Distance Learning* yang ditulis oleh Ryan Dellos (2015:49) dikatakan bahwasannya Kahoot! merupakan suatu sistem respon peserta didik yang melibatkan peserta didik dalam sebuah permainan yang sebelumnya telah dibuat, hal tersebut dapat berupa survei dadakan, diskusi serta kuis interaktif (Byrne, 2013; Cross, 2014; Kahoot!, 2014; Thomas, 2014). Peserta didik tidak membutuhkan akun kahoot! Untuk mengakses kuis dan dapat mengakses kuis melalui perangkat apapun dengan web browser, seperti iPad, perangkat android atau Chromebook (Byrne, 2013). Lain halnya dengan guru atau si pembuat kuis mereka memang membutuhkan akun untuk membuat kuis (Thomas, 2014).

Mengutip dari laman resmi Kahoot (2021), "*Kahoot! is a game-based learning platform that makes it easy to create, share and play learning games or trivia quizzes in minutes. Unleash the fun in classrooms, offices and living rooms!*" yang dapat diartikan bahwasannya Kahoot merupakan sebuah platform permainan berbasis pembelajaran yang mudah untuk dibuat, dibagikan dan bermain permainan yang basisnya pembelajaran dalam hitungan menit. Yang bisa dilakukan di ruang kelas, kantor dan ruang keluarga dan banyak lainnya.

Berdasarkan pengertian di atas dapat dikatakan bahwa kahoot ini merupakan platform belajar yang menyenangkan karena dilaksanakan sambil bermain kuis, sehingga dapat menciptakan nuansa baru yang menyenangkan dalam belajar karena serasa bermain tapi tetap dalam kondisi belajar. Kahoot! ini dapat digunakan sebagai asesmen atau penilaian, survei, kuis maupun diskusi. Platform ini pun dapat diakses melalui web yakni <https://kahoot.com/> untuk pembuat kuis dan <https://kahoot.it/> untuk peserta kuis. Seperti yang telah didefinisikan bahwa bagi peserta tidak perlu membuat akun untuk dapat mengikuti kuis

karena dapat langsung mengaksesnya, lain halnya bagi si pembuat kuis yang perlu membuat akun terlebih dahulu sebagai awal dalam membuat soal di dalamnya.

Kelebihan dan kekurangan yang dapat dijadikan pertimbangan dalam penggunaan Kahoot!, melihat respon yang diberikan peserta yang memberikan pendapatnya tentang kelebihan Kahoot! melalui penelitian yang dilakukan oleh Grace Natahania dalam *Indonesian Journal of Informatics Education*, berikut kelebihannya :

1. Mudah dan menyenangkan dalam pembuatannya
2. Pembuatan *game* tidak dibebankan biaya dalam artian gratis
3. Hasil dari permainan dapat diunduh sehingga pendidik dapat melihat hasilnya untuk dijadikan evaluasi
4. Dapat menyisipkan gambar dan video dalam soal yang memudahkan dalam ilustrasi soal pada peserta
5. Petunjuk pembuatan kuis sangat mudah diikuti

Kelebihan di atas merupakan hal yang didapatkan ketika memutuskan untuk menggunakan platform Kahoot sebagai media yang digunakan dalam pembelajaran dan banyak hal. Lalu untuk kekurangan sendiri dari Kahoot ini sendiri (Sabandar et al., 2018) adalah sebagai berikut: (a) memerlukan koneksi internet yang baik; dan (b) panjang karakter untuk pertanyaan dibatasi

Pernyataan di atas menunjukkan bahwa masalah utama yang akan dihadapi oleh pendidik dan pembelajar adalah koneksi internet. Karena tidak semua wilayah di Indonesia memadai untuk jaringan atau koneksi internet yang stabil, dan hal tersebut akan mempengaruhi penggunaan platform tersebut. Kemudian pernyataan yang terakhir menunjukkan bahwa selama membuat permainan ini, ada batasan karakter yang digunakan untuk setiap pertanyaan dalam artian pertanyaan tidak boleh terlalu panjang. Namun, hal ini dapat dihindari dengan cara melakukan *screenshot* untuk pertanyaan yang terlalu panjang dan mengunggahnya sebagai gambar sebagai gantinya.

### **Kemampuan Literasi Numerasi**

Literasi dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) memiliki beberapa makna yakni 1) kemampuan menulis dan membaca 2) pengetahuan atau ketrampilan dalam bidang atau aktivitas tertentu 3) kemampuan individu dalam mengolah informasi dan pengetahuan untuk kecakapan hidup. Selain itu dalam bahasa latin literasi berasal dari kata “literatus” yang bermakna orang yang belajar. Berdasarkan hal tersebut dapat dikatakan bahwasannya literasi merupakan kemampuan seseorang dalam memahami berbagai konsep seperti menulis, membaca, mengelola informasi berdasarkan pengetahuan yang diperoleh dalam rangka meningkatkan kualitas diri atau kecakapan hidup. Kemudian dalam Wiwin Yulianingsih (2018), mengartikan bahwasannya literasi adalah proses aktif pembelajaran yang melibatkan kesadaran sosial dan refleksi kritis yang bisa memberdayakan individu dan kelompok untuk mendorong perubahan sosial.

Dalam (Siskawati et al., 2020) ada 6 literasi dasar yang digunakan dalam meningkatkan daya saing dan daya juang dalam menghadapi tantangan abad ke – 21: (1) literasi bahasa, (2) literasi numerasi, (3) literasi sains, (4) literasi digital, (5) literasi finansial, serta (6) literasi budaya dan kewargaan. Cakupan literasi sangatlah luas seperti yang telah dikatakan di atas. Bahwa banyak sekali macam dari literasi itu sendiri. Sebagai manusia terdidik penguasaan terhadap literasi menjadi sangat dibutuhkan dewasa ini.

Seiring berjalannya waktu, konsep umum literasi telah diserap oleh berbagai bidang, sebagai contoh ada di bidang matematika, sehingga timbul istilah literasi matematika. Sebelum diperkenalkan melalui PISA, istilah literasi matematika diciptakan oleh NCTM sebagai salah satu visi pendidikan matematika yakni menjadi melek matematika. Pada prinsipnya literasi matematika mencakup empat komponen utama literasi matematika pemecahan masalah, yaitu eksplorasi, koneksi dan penalaran logis, serta penggunaan berbagai metode matematika. Bagian utama ini digunakan untuk memudahkan dalam memecahkan masalah sehari-hari dan juga untuk mengembangkan keterampilan matematika.

Literasi matematika dapat dimaknai dengan kemampuan seseorang dalam menerapkan, merumuskan dan menafsirkan matematika dalam berbagai konteks (Fiad et al., 2017). Sedangkan dalam (Haerudin, 2018) literasi numerasi diartikan sebagai suatu pengetahuan dan kemampuan dalam a). menggunakan berbagai macam angka dan simbol-simbol yang terkait dengan matematika dasar untuk memecahkan masalah praktis dalam berbagai macam konteks kehidupan sehari-hari, b). menganalisis informasi yang ditampilkan dalam berbagai bentuk (grafik, tabel, bagan, dsb) lalu menggunakan interpretasi hasil analisis tersebut untuk memprediksi dan mengambil keputusan.

Berdasarkan pengertian di atas dapat dikatakan bahwasannya literasi numerasi adalah konsep pemahaman seseorang mengenai angka – angka dan simbol – simbol yang ada hubungannya dengan matematika dalam memecahkan suatu masalah dalam kehidupan sehari – hari yang kemudian dapat dianalisis dan ditinjau sebagai pertimbangan dalam mengambil keputusan serta dapat meningkatkan keterampilan atau kecakapan hidup.

Indikator yang dijadikan sebagai patokan dalam mengukur kemampuan literasi numerasi seperti yang terdapat dalam OECD (*Organisation for Economic Co-operation and Development*). Indikator tersebut diantaranya meliputi (1) kemampuan komunikasi; (2) kemampuan matematisasi; (3) kemampuan representasi; (4) kemampuan penalaran dan argumentasi; (5) kemampuan memilih strategi untuk memecahkan masalah; (6) kemampuan menggunakan bahasa dan operasi simbolis, formal dan teknis; (7) kemampuan menggunakan alat-alat matematika. (Anggrieni & Putri, 2018).

Indikator lainnya mengenai kemampuan literasi numerasi adalah (1) Menggunakan berbagai angka dan simbol yang terkait dengan operasi pada bentuk aljabar untuk memecahkan masalah dalam konteks kehidupan sehari-hari. (2) Menganalisis informasi (grafik, tabel, bagan, diagram, dan lain sebagainya). (3) Menafsirkan hasil analisis tersebut untuk memprediksi dan mengambil keputusan (Han, 2017).

Mahmud dan Pratiwi (2019) dalam Rahmawati 2021, menjelaskan bahwa terdapat aspek dasar yang perlu diketahui dalam konteks literasi numerasi, aspek tersebut diantaranya: 1) aspek berhitung (kemampuan mengoperasikan penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian); 2) relasi numerasi (kemampuan menganalisis perbedaan kuantitas seperti lebih banyak, lebih sedikit dan lain-lain); 3) operasi aritmatik (kemampuan mengoperasikan konsep matematika dasar seperti penjumlahan, pengurangan dan lain-lain). Aspek tersebut merupakan aspek dasar yang penting untuk dijadikan dasar peserta didik dalam memahami konteks literasi numerasi sebelum ke hal yang lebih kompleks (Rahmawati, 2021).

Selain itu Ojose (2011: 98) dalam (Salim & Prajono, 2018) mengemukakan yang diperlukan dalam literasi matematis yang juga dijelaskan dalam PISA ada delapan yakni sebagai berikut :

1. Pemikiran dan Penalaran Matematika: memunculkan pertanyaan karakteristik matematika, mengetahui jenis jawaban yang ditawarkan matematika, membedakan antara berbagai jenis pernyataan, memahami dan menangani batas dan batasan konsep matematis.
2. Argumentasi Matematika: mengetahui apa yang dibuktikan, mengetahui bagaimana bukti berbeda dari bentuk penalaran matematika lainnya, mengikuti dan menilai rantai argumen, merasa untuk heuristik, menciptakan dan mengekspresikan argumen matematika.
3. Komunikasi Matematika: Mengekspresikan diri dengan berbagai cara dalam bentuk visual lisan, tulisan, dan bentuk visual lainnya, memahami pekerjaan orang lain.
4. Pemodelan: penataan lapangan untuk dimodelkan, menerjemahkan realitas ke dalam struktur matematika, menafsirkan model matematis dalam konteks atau realitas, bekerja dengan model, memvalidasi model, mencerminkan, menganalisis, dan menawarkan kritik terhadap model atau solusi, merefleksikan proses pemodelan.
5. Pengajuan Masalah dan Pemecahannya: pengajuan, merumuskan, dan pemecahan masalah dengan berbagai cara.
6. Representasi: menguraikan, mengkodekan, menerjemahkan, membedakan antara, dan menafsirkan berbagai bentuk representasi objek dan situasi matematika serta memahami hubungan antara representasi yang berbeda.
7. Simbol: menggunakan bahasa dan operasi simbolis, formal, dan teknis.
8. Alat dan Teknologi: menggunakan alat bantu dan peralatan, termasuk teknologi bila sesuai.

Berdasarkan paparan artikel atau pendapat di atas terkait berbagai indikator yang digunakan dalam mengukur tingkat literasi numerasi peserta didik, keduanya banyak menunjukkan kesamaan yang dapat diartikan bahwa indikator pengukuran literasi numerasi tidak jauh dari hal – hal yang telah disebutkan di atas. Karena indikatornya dikatakan seragam.

## Metode

Pendekatan dalam penelitian ini menggunakan kualitatif. Moelong mendefinisikan penelitian kualitatif sebagai suatu penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh

---

subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dll (Moloeng, 2011). Penelitian yang menggunakan penelitian kualitatif bertujuan untuk memahami objek yang diteliti secara mendalam. Yang tujuannya untuk mengembangkan konsep sensitivitas pada masalah yang dihadapi, menerangkan realitas yang berkaitan dengan penelusuran teori dari bawah (*grounded theory*) dan mengembangkan pemahaman akan satu atau lebih dari fenomena yang dihadapi (Gunawan, 2013). Pendekatan kualitatif untuk melihat data melalui pengkajian perilaku dan aktivitas objek teliti.

Sedangkan pendekatan penelitian yang digunakan yakni pendekatan kualitatif deskriptif yang merupakan suatu proses penelitian dan pemahaman yang berdasarkan pada metodologi yang menyelidiki suatu fenomena sosial dan masalah manusia. Dalam penelitian deskriptif cenderung tidak perlu mencari atau menerangkan hubungan atau menguji hipotesis. Penelitian kualitatif deskriptif menghasilkan data deskriptif berupa kata – kata tertulis maupun lisan dari orang – orang dan perilaku yang diamati oleh peneliti.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis penerapan media kuis interaktif kahoot dalam meningkatkan kemampuan literasi numerasi peserta didik paket B serta dampak penggunaan kahoot bagi peserta didik paket B. Penelitian ini berlokasi di Sanggar Kegiatan Belajar (SKB) Gudo Kabupaten Jombang. Sumber data adalah asal dimana data diperoleh. Sumber tersebut didapatkan dari dua sumber yakni yang pertama dari manusia dan yang kedua yakni bukan (non) manusia. Namun data yang berasal dari manusia dijadikan data utama karena merupakan data / informasi kunci. Sedangkan untuk data non manusia didapatkan dari foto, catatan, dokumen yang relevan serta tulisan – tulisan yang masih berkaitan dengan fokus penelitian.

Sumber data dalam penelitian kualitatif dinamakan sebagai narasumber atau partisipan dalam penelitian. Sampel dalam penelitian kualitatif bukan disebut sampel statistik, tetapi sampel teoritis karena tujuan penelitian kualitatif adalah untuk menghasilkan teori (Sugiyono, 2010). Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan data primer dan sekunder. Data primer dalam penelitian ini diperoleh dari hasil wawancara yang dilakukan secara langsung atau tatap muka dengan para responden, sedangkan untuk data sekunder diperoleh dari hasil pengamatan atau observasi, selain itu juga studi dokumentasi, serta hasil mengenai penerapan soal literasi dan numerasi yang diberikan pada peserta didik paket B melalui media kuis interaktif kahoot. Teknik keabsahan data menggunakan teknik triangulasi data yang merupakan suatu teknik dalam mengumpulkan data yang sifatnya menggabungkan berbagai teknik pengumpulan data serta sumber data yang telah ada. Pengumpulan data menggunakan teknik triangulasi ini sebenarnya penulis sekaligus menguji kredibilitasnya, yakni dengan melakukan pengecekan kredibilitas data dengan berbagai teknik pengumpulan data dan sumber data. Triangulasi tidak hanya membandingkan data dari berbagai sumber data, akan tetapi triangulasi mempergunakan berbagai teknik dan metode untuk meneliti dan menjaring data/informasi dari fenomena yang sama.

Pendekatan dengan menggunakan triangulasi data yang diterapkan dalam penerapan media ini mengurangi adanya resiko interpretasi yang salah dengan digunakannya berbagai sumber informasi. Triangulasi tidak hanya membandingkan data dari berbagai sumber data, akan tetapi triangulasi mempergunakan berbagai teknik dan metode untuk meneliti dan menjaring data/informasi dari fenomena yang sama (Wirawan, 2012). Proses analisis data dilakukan pada saat mengumpulkan data awal dan juga pada saat mengumpulkan data terakhir. Ketika melakukan wawancara, peneliti sekaligus melakukan analisis terhadap jawaban responden saat diwawancarai. Bila jawaban dianggap kurang ataupun belum memuaskan, maka penulis akan melanjutkan menggali lagi lewat pertanyaan sehingga diperoleh data yang dianggap kredibel. Dalam proses menganalisis data kualitatif tersebut dilakukan secara terus menerus dan sampai tuntas dan juga dilakukan secara interaktif. Proses analisis data tersebut meliputi: reduksi data, tampilan data dan kesimpulan dan verifikasi.

## **Hasil dan Pembahasan**

Pelaksanaan penelitian dilakukan di Sanggar Kegiatan Belajar (SKB) Gudo Kabupaten Jombang. Penelitian ini dilakukan selama 3 bulan dimulai dari tanggal 3 Januari 2022 – 17 Maret 2022. Tujuan dalam penelitian ini untuk mendeskripsikan penerapan media kuis interaktif kahoot dalam meningkatkan kemampuan literasi numerasi peserta didik paket B. Fokus penelitiannya antara lain penerapan media kuis interaktif kahoot dalam meningkatkan kemampuan literasi numerasi pada peserta didik serta dampak penggunaan media kahoot pada peserta didik.

---

## Penerapan Media Kuis Interaktif Kahoot

Media Kuis Interaktif Kahoot salah satu media pembelajaran berbasis game yang memuat berbagai fitur yang mendukung terselenggaranya pembelajaran yang inovatif. Seperti contoh yakni siapapun dapat membuat pertanyaan serta menentukan jawaban yang diwakili dengan warna dan bentuk/gambar. Selain itu tersedia waktu untuk menjawab setiap pertanyaan yang muncul. Dengan begitu proses belajar terasa lebih seru dan menegangkan.

Kahoot adalah salah satu media pembelajaran jenis visual. Sebagai media pembelajaran visual, Kahoot memiliki fungsi, salah satunya adalah fungsi atensi. Fungsi atensi merupakan media visual yang merupakan inti, menarik dan mengarahkan perhatian pembelajaran untuk lebih berkonsentrasi pada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Kahoot juga dapat menjadi sumber belajar sekaligus media pembelajaran yang dapat memenuhi tuntutan kebutuhan generasi digital. Kahoot juga dapat meningkatkan minat serta mendukung gaya belajar generasi digital (Mustikawati, 2019). Penggunaan Kahoot ini sendiri membutuhkan perangkat seperti laptop, gawai, kemudian proyektor untuk mendukung keberhasilan dalam penggunaan media tersebut dan tentunya koneksi internet yang bagus atau stabil.

Pada penelitian ini, peneliti memberikan 10 butir pertanyaan mengenai literasi numerasi. Yang mana setiap soal memiliki tingkat kesulitan yang berbeda. Dan untuk masing – masing pertanyaan pun memiliki waktu yang berbeda dari 30 detik hingga 2 menit. Pertanyaan terdiri dari berbagai aspek kompetensi pengembangan kemampuan literasi numerasi yakni berupa menyimpulkan perubahan kejadian melalui gambar (misalnya poster), memahami informasi melalui penggalan cerita, memahami sifat – sifat bangun datar dan hubungan antar bangun datar, memahami informasi yang disajikan melalui bagan/grafik/diagram/tabel, pernyataan mengenai kebenaran suatu hal, memahami teks sesuai dengan urutannya dan lain sebagainya.

Sebelum mulai mengerjakan soal di platform kahoot, peneliti memberikan penjelasan mengenai penggunaan kahoot itu sendiri kepada para peserta didik. Bagaimana cara mengaksesnya, kemudian instruksi serta cara pengerjaan soal. Tujuannya agar peserta didik tidak kebingungan dalam menggunakan platform atau media kahoot ini dan saat berlangsungnya pengerjaan soal, peserta didik tidak merasa kesulitan. Sebelum masuk pada soal literasi numerasi dilakukan uji coba pengerjaan soal dengan tema lain, dengan tujuan agar memudahkan serta mengenalkan media kahoot ini kepada peserta didik untuk pertama kalinya. Dan respon yang diberikan yakni para peserta didik cukup paham akan konsep kerja platform tersebut. Sehingga akan memudahkan dalam penerapan model soal selanjutnya yakni mengenai literasi numerasi.

Hasil yang didapat dari proses pengerjaan soal tersebut adalah peserta didik mengalami peningkatan pemahaman dalam konsep literasi numerasi yang disajikan melalui media kahoot tersebut. Salah satu subjek wawancara mengatakan bahwa :

“Saya lebih mudah memahami konsep literasi numerasi dengan cara seperti ini, karena dikemas dengan cara yang beda. Saya juga dapat memahami dengan baik apa maksud soal yang diberikan melalui kahoot ini. Di sisi lain tampilannya juga menarik perhatian dimana setiap selesai mengerjakan 1 soal, selalu ada papan skor yang menunjukkan siapa yang unggul dan mendapat poin, dan itu dapat menjadi ukuran untuk kita dalam mengerjakan soal berikutnya. Dan di akhir sesi juga ditampilkan podium yang menjelaskan siapa saja yang mendapat skor tertinggi. Dan hal tersebut juga bisa menjadi evaluasi bagi saya untuk belajar ke depannya”(N/17/03/2022)

Penggunaan kahoot ini banyak manfaat dan fungsinya, yang pertama tentunya dapat digunakan untuk latihan seperti yang dilakukan para peserta didik paket B, latihan ini digunakan untuk melihat sejauh mana kemampuan atau pengetahuan peserta didik mengenai materi yang dilatihkan atau diujikan. Kemudian selain digunakan untuk latihan penguasaan materi peserta didik, juga dapat digunakan untuk bahan evaluasi pembelajaran dan lainnya.

Subjek wawancara lainnya mengatakan bahwa :

---

“Untuk model soal diagram, jika masih dalam hal yang sederhana saya bisa mengerjakan, namun untuk pengembangan model soal yang lebih kompleks saya rasa perlu belajar lagi”(K/17/03/2022)

Hal ini berarti peserta didik masih perlu belajar dalam memahami konteks soal mengenai pemahaman diagram yang lebih kompleks. Karena untuk soal dengan model yang lebih sederhana mereka dapat dikatakan bisa memahami. Hal yang terpenting adalah peserta didik dapat memahami konsep dasarnya, untuk peningkatan pada taraf yang lebih kompleks perlu adanya pengajaran lebih lanjut.

Selanjutnya terdapat soal mengenai aspek perhitungan seperti kemampuan mengoperasikan penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian. Hasil yang diperoleh adalah sebanyak 55,56 % untuk jawaban yang benar dengan waktu 60 detik (1 menit). Dari 18 peserta 10 menjawab dengan benar, 7 menjawab dengan salah dan 1 tidak menjawab, dengan kata lain kehabisan waktu. Soal tersebut memuat jenis perhitungan baik penjumlahan hingga perkalian. Hal ini membuktikan bahwa pemahaman peserta didik mengenai konsep perhitungan tersebut cukup baik. Karena melihat hasil dari pengerjaan soal tersebut yang didominasi oleh jawaban yang benar.

Jenis soal lainnya yakni berupa penggalan teks, peserta didik diminta untuk menemukan penggalan informasi dari teks yang tersedia. Untuk jenis soal pemahaman teks, peserta didik memerlukan waktu yang lebih panjang. Karena ada proses membaca dengan seksama, sehingga mereka dapat mengulang membaca apabila dirasa belum dapat menangkap maksud dari soal untuk sekali baca. Bentuk lainnya adalah peserta didik diminta untuk menyusun kalimat agar padu. Hal ini untuk menguji apakah peserta dapat mengenali susunan kalimat yang baik itu seperti apa.

Kemudian soal lainnya berupa penyajian diagram, peserta didik diminta untuk memahami informasi yang disajikan melalui diagram yang tersedia. Diagram tersebut digunakan sebagai perbandingan data, sehingga dapat memuat informasi secara visual dan memudahkan para peserta dalam memahami suatu konsep angka mengenai jumlah atau yang berhubungan dengan data.

Selain itu bentuk soal selanjutnya memuat mengenai pernyataan akan suatu kalimat apakah kalimat tersebut dapat dibenarkan secara istilah, kemudian tata bahasanya, bagaimana susunan kalimatnya serta apakah kalimat tersebut padu untuk dijadikan contoh kalimat yang sesuai dengan aturan dalam bahasa Indonesia. Sehingga peserta didik akan dapat memahami suatu informasi dengan mudah dan juga meningkatkan kemampuan literasinya.

### **Dampak Penggunaan Kahoot Bagi Peserta Didik**

Dampak yang muncul setelah menggunakan media kahoot dalam mempelajari konsep soal literasi numerasi adalah sebagai berikut :

#### **1. Antusias Peserta Didik dalam Belajar Meningkat**

Antusiasme berasal dari kata antusiasme yang menurut Djaka P dalam Kamus Lengkap Bahasa Indonesia Masa Kini (2006:16) yang dapat diartikan sebagai minat atau gairah dalam memenuhi keinginan, yang kemudian dijelaskan bahwa kata antusiasme memiliki arti yakni mempunyai semangat yang menggelora. Berdasarkan pengertian tersebut apabila peserta didik di dalam suatu proses pembelajaran memiliki tingkat antusiasme yang tinggi maka diduga prestasi belajar peserta didik akan meningkat.

Setelah peneliti melakukan pengamatan kepada seluruh peserta yang mengikuti proses penerapan media kahoot ini, peserta didik yang sebelumnya kurang antusias dalam mengikuti latihan yang ditandai

dengan sikap seperti berbicara dengan temannya, asyik main sendiri kemudian kurang memperhatikan serta terlihat tidak fokus di awal. Ketika peneliti menjelaskan bahwa media ini berbasis game dan menjelaskan bagaimana cara pengerjaannya di awal. Mereka mulai mendengarkan dengan seksama dan terlihat tertarik dengan apa yang disampaikan, dibuktikan dengan suasana kelas yang semakin kondusif untuk mendengarkan penjelasan. Kemudian saat pengerjaan soal berlangsung mereka sangat tertib dengan



---

masing – masing smartphone yang digunakan, karena mereka menjawab soal – soal tersebut melalui perangkat masing – masing. Bukti lain yang mendukung adalah melalui hasil wawancara peneliti dengan peserta didik pada akhir sesi setelah pengerjaan soal mereka, salah satu dari mereka mengatakan bahwa :

“Melalui media ini saya menjadi semangat dalam belajar, karena hal seperti ini sebelumnya belum pernah saya rasakan. Pembelajaran yang biasanya kami ketahui hanya dilakukan dengan model yang biasa. Seperti guru menjelaskan di depan kelas dan peserta didik diberi tugas. Dan setelah mengetahui media ini rasanya belajar menjadi hal yang menyenangkan jika dibuat dengan konsep game seperti ini”(FR/17/03/2022)

Dengan demikian melalui media ini dikatakan dapat meningkatkan antusiasme peserta didik dalam belajar. Yang semula ditandai dengan sikap tidak mendengarkan dan terkesan acuh, namun sikap yang ditunjukkan saat berlangsungnya pengerjaan soal sangat berbeda, mereka seakan menanti – nanti soal yang muncul selanjutnya karena memang latihan ini menggunakan konsep seperti bermain jadi peserta didik terkesan fun dengan pembelajaran yang ada.

Antusiasme peserta didik diukur berdasarkan indikator yaitu respon, perhatian, konsentrasi, kemauan, dan kesadaran untuk melibatkan diri (Afdhal, 2015). Indikator tersebut yang pertama ialah respon. Respon dapat dimaknai sebagai tanggapan atau balasan yang diberikan oleh seseorang yang diberikan stimulus sebelumnya. Dalam hal ini respon yang diberikan peserta didik terhadap kahoot adalah seperti mendengarkan instruksi, kemudian bertanya mengenai sebuah informasi yang kurang jelas yang diberikan sebelumnya. Hal ini dapat diartikan bahwa mereka tertarik dengan apa yang sedang menjadi topik pembicaraan atau hal yang sedang dilakukan. Ada reaksi yang diberikan baik berupa perhatian, rasa keingintahuan, sikap yang ditunjukkan hingga rasa senang.

Indikator yang kedua adalah perhatian. Perhatian peserta didik saat guru menjelaskan suatu pembelajaran merupakan salah satu aspek adanya rasa antusias dalam diri seorang peserta didik. Indikator perhatian meliputi kesediaan untuk memperhatikan setiap langkah pemecahan masalah dengan Kahoot dan kesediaan untuk memperhatikan setiap soal yang diberikan. Bentuk perhatian yang diberikan kepada peserta didik saat mengerjakan soal di Kahoot mencerminkan kesediaan peserta didik dalam memahami sistem dalam mengerjakan soal, memperhatikan soal, dan tidak terlibat dalam kegiatan lain saat mengerjakan soal dan kemandirian peserta didik saat mengerjakan soal.

Indikator selanjutnya ialah konsentrasi. Konsentrasi sendiri dimaknai sebagai pemusatan perhatian serta pikiran sehingga seseorang tidak mudah terganggu oleh hal – hal di luar pembahasan atau dapat dikatakan hal – hal yang mengganggu perhatian. Peserta didik memberikan konsentrasi pada pertanyaan karena, pada setiap pertanyaan terdapat waktu. Sehingga mau tidak mau mereka harus memusatkan perhatiannya untuk fokus dalam menyelesaikan pertanyaan – pertanyaan yang telah ditampilkan di layar. Karena jika tidak mereka akan tertinggal dan kehabisan waktu dalam menjawab.

Selanjutnya, indikator keempat ialah kemauan. Kemauan ini meliputi kemampuan untuk menyelesaikan soal dengan segera dengan cepat dan tepat. Serta ketertarikan peserta didik serta rasa semangat yang ada dalam diri peserta didik saat mengerjakan soal – soal literasi numerasi. Berdasarkan hasil wawancara serta observasi saat pelaksanaan pengerjaan soal, menunjukkan bahwa kemauan peserta didik dalam menggunakan Kahoot dinilai tinggi, hal tersebut disebabkan karena terdapat papan peringkat yang ditampilkan setelah peserta didik mengerjakan setiap soalnya, sehingga peserta didik merasa termotivasi untuk bersaing dengan teman – temannya dan segera mengerjakan dengan cepat dan tepat setiap kali selesai mengerjakan satu soal.

Indikator terakhir adalah kesadaran peserta didik dalam melibatkan diri. Kesadaran itu merupakan bentuk sikap yang dilakukan seseorang dalam upaya melibatkan diri secara aktif pada kegiatan yang diikuti. Dalam hal ini kesadaran yang dimaksud adalah rasa ketertarikan peserta didik dalam mengerjakan soal – soal berikutnya. Dimana rasa penasaran ini muncul karena mereka merasa sadar untuk ikut serta dalam menggunakan kahoot ini hingga akhir sesi. Hal ini didukung oleh hasil wawancara dengan peserta didik. Salah satu subjek wawancara mengatakan :

“Saya ingin bermain lagi dengan kahoot ini, seandainya saja kahoot ini diterapkan di semua pembelajaran. Pasti akan sangat menyenangkan. Apalagi jika diterapkan untuk ujian”(CK/17/03/2022)

---

Melihat jawaban para peserta didik, membuktikan bahwa mereka secara sadar ingin terus menggunakan kahoot ini pada keseharian waktu belajar mereka. Karena pada saat pengerjaan soal, mereka selalu menanti soal – soal berikutnya untuk dikerjakan.

## **2. Terciptanya Kondisi Belajar yang Menyenangkan**

Menurut Dwi Hari Subekti (Subekti, 2007) minat dipengaruhi oleh 2 faktor salah satunya faktor intrinsik yang berarti bahwa sesuatu perbuatan memang diinginkan karena seseorang senang melakukannya. Disini minat datang dari dalam diri orang itu sendiri. Orang senang melakukan perbuatan itu demi perbuatan itu sendiri. Seperti : rasa senang, mempunyai perhatian lebih, semangat, motivasi, emosi. Rasa senang yang ditimbulkan peserta didik saat mengikuti pembelajaran melalui kahoot ini dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan minat belajarnya juga. Karena suasana yang tercipta adalah suasana yang menyenangkan dan membuat peserta didik menjadi lebih enjoy dalam belajar. Sesuai hasil wawancara dari subjek yang mengatakan bahwa :

“Saya senang belajar menggunakan kahoot karena tidak terkesan kaku, kita belajar sambil bermain dan rasanya seru. Mudah dipahami juga instruksinya, jadi saya sangat menikmati belajar dengan media ini. Apalagi membantu saya dalam memahami konsep literasi numerasi”(CK/17/03/2022).

Dengan demikian, rasa senang yang timbul dalam diri peserta didik saat mengikuti pembelajaran menggunakan media kahoot ini dapat mendukung terciptanya minat yang kuat dalam belajar. Sehingga peserta didik akan dengan mudah mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan pendidik atau para pemangku kepentingan dalam dunia pendidikan. Karena hakikat media pembelajaran itu membantu guru/pendidik dalam menyampaikan materi ajarnya dengan model yang berbeda agar mudah ditangkap oleh peserta didik.

Dryden dan Vos memiliki anggapan bahwa belajar dengan situasi yang menyenangkan akan membuat peserta didik dapat dengan mudah dalam memahami materi yang tengah disampaikan. Selain itu, semangat dan motivasi belajar mereka pun akan meningkat (Wahyudi & Azizah, 2016).

## **3. Meningkatkan Kemampuan Peserta Didik dalam Menggunakan Media berbasis Teknologi serta Menciptakan Pengalaman Belajar yang Baru**

Teknologi mengacu pada usaha untuk memecahkan masalah manusia. Ada pendapat tentang teknologi menurut para ilmuwan salah satunya yaitu Yp Simon (1983) yang mengatakan bahwa, teknologi adalah suatu disiplin rasional yang dirancang untuk meyakinkan penguasaan dan aplikasi ilmiah (Andri & SP, 2017).

Karena kahoot merupakan pengembangan media yang berbasis teknologi sehingga akan meningkatkan budaya belajar berbasis teknologi bagi pelajar dimanapun berada. Pengembangannya pun tentu diharapkan dapat meningkatkan kemampuan peserta didik terhadap teknologi. Karena semakin berkembangnya teknologi khususnya dalam pembelajaran, maka peranan media menjadi sangat penting.

Menurut Rowntree ada enam fungsi media, yaitu : 1) membangkitkan motivasi belajar, 2) mengulang apa yang telah dipelajari, 3) menyediakan stimulus belajar, 4) mengaktifkan respon siswa, 5) memberikan umpan balik dengan segera dan 6) menggalakkan latihan yang serasi (Miftah, 2013). Media juga berfungsi dalam mendukung pendidik dalam pembelajaran bahkan secara efektif dapat digunakan tanpa menuntut adanya kehadiran guru / pendidik. Jadi peserta didik dapat dapat menggunakan media sebagai alternatif pembelajaran yang efektif bahkan inovatif. Hal – hal yang telah disebutkan oleh Rowntree di atas dapat membantu dalam memahami fungsi media pembelajaran itu sendiri. Pembelajaran yang monoton dapat menyebabkan peserta didik jenuh akan kondisi kelas yang konstan. Kasus lain yang sering dijumpai adalah peserta didik cenderung bosan jika pembelajaran hanya dilaksanakan secara konvensional dalam artian pendidik menjelaskan dan murid mendengarkan, yang sering menghasilkan peserta didik tidak menangkap materi dengan baik, kemudian jika bosan mereka cenderung malas mengikuti pembelajaran. 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”. Oleh karenanya media disini hadir untuk mengatasi masalah tersebut yang sering terjadi di kelas saat

pembelajaran. Media membantu pendidik dalam mencapai tujuan – tujuan dalam pembelajaran agar sesuai dengan apa yang diharapkan. Selain media membantu dalam meningkatkan efektifitas dalam pembelajaran selain itu peserta didik juga menjadi semakin melek teknologi.

Tidak dipungkiri bahwa teknologi lambat laun semakin mengalami perkembangan, perkembangan yang ada tentunya harus disikapi dengan baik. Sebagai manusia yang sadar akan perubahan, maka penting adanya untuk mengikuti perkembangan yang ada. Perkembangan tersebut memasuki semua lini termasuk pendidikan. Inovasi yang terus dikembangkan dalam dunia pendidikan merupakan bentuk dari kesadaran akan perkembangan teknologi yang semakin berkembang pesat. Sehingga harapannya dengan mengikuti perkembangan teknologi tersebut juga meningkatkan mutu pendidikan. Kahoot menjadi salah contoh dari inovasi di bidang pendidikan. Dengan menerapkan kahoot di kelas menjadikan peserta didik mengenal metode dan konsep baru yang menyenangkan.

Hal ini disampaikan oleh subjek wawancara bahwa :

“Kahoot membantu saya menambah wawasan dalam proses belajar saya. Selain itu instruksi penggunaannya pun jelas sehingga memudahkan saya dalam menggunakannya dalam belajar. Jika bisa saya ingin model seperti ini (kahoot) diterapkan pada setiap pembelajaran. Karena sangat seru” (K/17/03/2022)

Selanjutnya ada pendapat dari subjek lain yang mengatakan bahwa :

“Tampilan yang disajikan sangat menarik, tidak monoton. Saya mengerjakan dengan perasaan tegang karena terdapat waktu di setiap soal dan berbeda pula pada masing – masing pertanyaan. Tapi hal itulah yang membuat seru. Saya merasa sedang berkompetisi dengan teman yang lain”(F/17/03/2022)

Dengan adanya kahoot ini, peserta didik menjadi melek teknologi karena mengetahui ada media lain yang dapat digunakan dalam belajar. Dan merupakan suatu pengalaman yang baru bagi peserta didik di paket B. Karena pembelajaran sebelumnya belum terlalu menggunakan media berbasis *game*. Seperti pendapat subjek lain dalam wawancara bahwa :

“Untuk pembelajaran kami masih dengan pembelajaran kontekstual dan juga menggunakan alat peraga yang membantu agar peserta didik tidak menangkap dengan abstrak tentang suatu pembelajaran. Namun untuk pembelajaran yang menggunakan media berbasis teknologi kami belum terlalu menggunakan. Namun pernah sekali diterapkan”(YD/17/03/2022)

Pada akhirnya penggunaan media sejenis perlu diterapkan lebih sering lagi karena respon yang didapat saat latihan soal literasi numerasi kemarin, mereka menunjukkan sikap yang antusias dan merasa *enjoy* dengan adanya media ini (kahoot).

## Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai Penerapan Media Kuis Interaktif Kahoot dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Numerasi Peserta Didik Paket B, maka dapat disimpulkan bahwa, penerapan media kahoot dapat meningkatkan kemampuan literasi numerasi peserta didik paket B. Terbukti peserta didik dapat menyelesaikan pengerjaan soal dengan hasil yang baik. Aspek yang berada di dalam soal adalah mengenai menyimpulkan perubahan kejadian melalui gambar seperti poster, memahami informasi melalui penggalan cerita, memahami sifat – sifat bangun datar dan hubungan antar bangun datar, memahami informasi yang disajikan melalui bagan/grafik/diagram/tabel, pernyataan mengenai kebenaran suatu hal, memahami teks sesuai dengan urutannya. Soal tentang aspek berhitung didominasi oleh jawaban benar sebanyak 55,56%. Penerapan kahoot juga memacu 1) antusias peserta didik dalam belajar meningkat. 2) terciptanya kondisi belajar yang menyenangkan. 3) meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menggunakan media berbasis teknologi serta, menciptakan pengalaman belajar yang baru bagi peserta didik. Dan diharapkan pengembangan kahoot dapat dikembangkan dalam pembelajaran lain.

---

## Daftar Rujukan

- Afdhal, M. (2015). Menumbuhkan kemampuan berpikir kritis matematis dan antusiasme belajar melalui pendekatan reciprocal teaching. In Makalah Disajikan Dalam Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika UNY (pp. 193-200).
- Andri, R. M., & SP, M. P. (2017). Peran dan fungsi teknologi dalam peningkatan kualitas pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Research Sains*, 3(1).
- Anggrieni, N., & Putri, R. I. I. (2018). Analisis kemampuan literasi matematika peserta didik kelompok kecil dalam menyelesaikan soal matematika tipe PISA. *Seminar Nasional Pendidikan Matematika Ahmad Dahlan*.
- Asria, L., Sari, D. R., Ngaini, S. A., Muyasaroh, U., & Rahmawati, F. (2021). Analisis Antusiasme Siswa Dalam Evaluasi Belajar Menggunakan Platform Quizizz. *Alifmatika: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika*, 3(1), 1–17. <https://doi.org/10.35316/alifmatika.2021.v3i1.1-17>
- Byrne, R. (2013). Free technology for teachers: Kahoot! - create quizzes and surveys your students can answer on any device. <http://www.freetech4teachers.com/2013/11/kahoot-create-quizzes-and-surveysyour.html#.VLnc78buzuU>
- Chotimah, I. C., & Rafi, M. F. (2018). The effectiveness of using Kahoot as a media in teaching reading. *E-Link Journal*, 5(1), 19–29.
- Dellos, Ryan. (2015). Kahoot! A digital game resource for learning. *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning*
- Fiad, U., Suharto, & Kurniati, D. (2017). Identifikasi Kemampuan Literasi Matematika Peserta didik SMP Negeri 12 Jember Dalam Menyelesaikan Soal PISA Konten Space and Shape Uluf Fiad 1 , Suharto 2 , Dian Kurniati 3. *Kadikma : Jurnal Pendidikan Matematika*.
- Gunawan, I. (2013). *Metode penelitian kualitatif*. Jakarta: Bumi Aksara, 143.
- Haerudin. (2018). Pengaruh literasi numerasi terhadap perubahan karakter peserta didik. *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika (Sesiomadika)*.
- Han, W. dkk. (2017). *Materi Pendukung Gerakan Literasi*.
- Iwamoto, D. H., Hargis, J., Taitano, E. J., & Vuong, K. (2017). Analyzing the efficacy of the testing effect using KahootTM on student performance. *Turkish Online Journal of Distance Education*. <https://doi.org/10.17718/tojde.306561>
- Mahmud, M.R & Pratiwi I.M. 2019. Literasi Numerasi Siswa dalam Pemecahan Masalah Tidak Terstruktur. *KALAMATIKA Jurnal Pendidikan Matematika Vol. 4 No.1*. Available from : <https://doi.org/10.22236/kalamatika.vol4no1.2019pp69-88>
- Miftah, M. (2013). Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Peserta didik. *Jurnal Kwangsan*, 1(2), 95. <https://doi.org/10.31800/jurnalkwangsan.v1i2.7>
- Moloeng, L. J. (2011). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Mustikawati, F. E. (2019). Fungsi Aplikasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 0(0), 2019. <https://semcon.unib.ac.id/index.php/semiba/Semiba/schedConf/presentations>
- Noor, J. (2011). *Metode Penelitian Jakarta*. In Prenadamedia Group.
- Official Website “Kahoot!”. 2021. <https://kahoot.com/what-is-kahoot/> diakses pada 10 Desember 2021.
- Puspendik Kemendikbud (2021). *Asesmen Kompetensi Minimum*. <https://hasilun.puspendik.kemdikbud.go.id/akm/frontpage/detaildiakses> pada tanggal 14 Desember 2021
- Pusvyta Sari. (2015). Memotivasi Belajar Dengan Menggunakan E-Learning. *Ummul Quro*, 6(Jurnal Ummul Qura Vol VI, No 2, September 2015), 20–35. <http://ejournal.kopertais4.or.id/index.php/qura/issue/view/531>

- 
- Putri, Aprilia Riyana dan Muzakki, Muhammad Alie. (2019). Implementasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital Game Based Learning Dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. Kudus : Prosiding Seminar Nasional, pgsd.umk.ac.id
- Rahmawati, A. N. (2021). Analisis Kemampuan Literasi Numerasi Pada Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar. ... Matematika Dan Nilai-Nilai Islami), 4(1), 59–65. <http://conferences.uin-malang.ac.id/index.php/SIMANIS/article/view/1502%0Ahttp://conferences.uin-malang.ac.id/index.php/SIMANIS/article/download/1502/725>
- Sabandar, G. N. C., Supit, N. R., & Suryana, E. (2018). Kahoot!: Bring the Fun Into the Classroom! IJIE (Indonesian Journal of Informatics Education). <https://doi.org/10.20961/ijie.v2i2.26244>
- Salim, & Prajono, R. (2018). Profil Kemampuan Literasi Matematis Peserta didik Kelas VIII SMP Negeri 9 Kendari. Indonesian Digital Journal of Mathematics and Education.
- Setiawan, G. (2004). Implementasi dalam birokrasi pembangunan. In Bandung: Remaja Rosdakarya Offset.
- Siskawati1, F. S., Chandra2, F. E., & Tri Novita Irawati3. (2020). Profil Kemampuan Literasi Numerasi Di Masa Pandemi Cov-19. Pedagogy : Jurnal Pendidikan Matematika, 1(101), 258.
- Sugiyono, S. (2010). Metode penelitian kuantitatif dan kualitatif dan R&D. Alfabeta Bandung.
- Suharsimi, A. (2006). Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik. Jakarta: Rineka Cipta, 120–123.
- Tingkat Literasi Indonesia di Dunia Rendah, Ranking 62 dari 70 Negara. 23 Maret 2021. <https://perpustakaan.kemendagri.go.id/?p=4661> diakses pada tanggal 15 Desember 2021
- Wahyudi, D., & Azizah, H. (2016). Strategi Pembelajaran Menyenangkan Dengan Konsep Learning Revolution. Attarbiyah, 26, 1. <https://doi.org/10.18326/tarbiyah.v26i0.1-28>
- Wirawan, W. (2012). Evaluasi Teori, Model, Standar, Aplikasi dan Profesi. Jakarta: Rajawali PERS, 156.
- Yulianingsih, W., Lestari, G. D., & Rahma, R. A. (2018). Parenting Education Dalam Literasi Budaya dan Kewargaan. Prosiding Seminar Nasional Dan Temu Kolegial Jurusan PLS Se-Indonesia, 55–58.