



Pemanfaatan Aplikasi Kahoot dalam Pembelajaran Membaca Pemahaman Teks Numerik

R. Mekar Ismayani

Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan Siliwangi, Indonesia

*Penulis korespondensi: mekarismayani@ikipsiliwangi.ac.id

Abstract. *This study aims to examine the effect of the use of the Kahoot application in teaching materials for reading numerical texts on students' understanding and ability to solve problems related to the material. The research design used was an experiment with a quantitative approach, with a pre-test post-test control group model. The research sample consisted of two classes of junior high school grade VII students, each of which was given different treatment, namely the use of the Kahoot application in the experimental group and the conventional method in the control group. The results showed that the use of the Kahoot app could improve students' understanding of social arithmetic material, with a significant increase in scores in the experimental group (25 points) compared to the control group (8 points). In addition, the Kahoot application has also been shown to increase student motivation and participation in learning, with the majority of students feeling more interested and motivated to learn actively and collaboratively. These findings suggest that the use of the Kahoot app can be an effective tool for improving learning outcomes and student engagement in math learning.*

Keywords: *numeric text; interactive media; numeracy literacy; motivation; student understanding.*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh pemanfaatan aplikasi Kahoot dalam bahan ajar membaca teks numerik terhadap pemahaman dan kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal-soal terkait materi tersebut. Desain penelitian yang digunakan adalah eksperimen dengan pendekatan kuantitatif, dengan model pre-test post-test control group. Sampel penelitian terdiri dari dua kelas siswa kelas VII SMP, yang masing-masing kelompoknya diberi perlakuan berbeda, yaitu penggunaan aplikasi Kahoot pada kelompok eksperimen dan metode konvensional pada kelompok kontrol. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Kahoot dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi aritmatika sosial, dengan peningkatan skor yang signifikan pada kelompok eksperimen (25 poin) dibandingkan dengan kelompok kontrol (8 poin). Selain itu, aplikasi Kahoot juga terbukti meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran, dengan mayoritas siswa merasa lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar secara aktif dan kolaboratif. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Kahoot dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran matematika.

Kata Kunci: teks numerik; media interaktif; literasi numerasi; motivasi; pemahaman siswa.

1. PENDAHULUAN

Kemampuan membaca pemahaman merupakan salah satu keterampilan dasar yang sangat penting dalam proses pembelajaran, termasuk dalam pembelajaran matematika. Membaca pemahaman tidak hanya berfokus pada bagaimana siswa memahami teks secara literal, tetapi juga bagaimana mereka dapat menginterpretasikan, menganalisis, dan mengevaluasi informasi yang disajikan. Menurut Anderson dan Krathwohl (2016), kemampuan membaca pemahaman mencakup berbagai keterampilan kognitif yang memungkinkan siswa untuk menyerap dan mengolah informasi secara kritis. Dalam konteks pendidikan internasional, OECD (2019) menekankan pentingnya membaca pemahaman sebagai bagian dari literasi dasar yang diperlukan untuk mendukung pembelajaran sepanjang hayat. Sementara itu, studi oleh

Snow (2020) menunjukkan bahwa kemampuan ini berperan sebagai landasan bagi penguasaan mata pelajaran lain, termasuk matematika.

Dalam konteks matematika, kemampuan membaca pemahaman memiliki peran khusus dalam membantu siswa memahami wacana matematika yang bersifat aplikatif dan relevan dengan kehidupan sehari-hari. Materi aritmatika sosial, misalnya, sering kali disajikan dalam bentuk teks yang mengandung istilah-istilah teknis dan deskripsi situasi nyata. Hal ini sejalan dengan penelitian Permana et al. (2021), yang menyatakan bahwa keberhasilan siswa dalam memahami dan menyelesaikan soal-soal berbasis konteks dipengaruhi oleh kemampuan membaca pemahaman mereka. Oleh karena itu, pengembangan keterampilan ini menjadi salah satu fokus penting dalam pendidikan matematika.

Anderson dan Krathwohl (2016) menunjukkan bahwa membaca pemahaman tidak hanya sebatas memahami teks secara literal, tetapi juga melibatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi, seperti analisis dan evaluasi. Dalam pembelajaran matematika, kemampuan ini memungkinkan siswa untuk mengaitkan informasi dalam teks dengan konsep matematika yang relevan. OECD (2019) menambahkan perspektif global dengan menempatkan membaca pemahaman sebagai elemen penting dalam pengembangan literasi. Selain itu, Snow (2020) memperkuat argumen dengan menunjukkan korelasi antara kemampuan membaca pemahaman dan keberhasilan siswa dalam berbagai mata pelajaran, termasuk matematika. Dengan demikian, membaca pemahaman menjadi fondasi penting dalam mendukung pembelajaran multidisipliner.

Namun, kenyataannya, pembelajaran membaca pemahaman teks numerik, sering kali menghadapi berbagai tantangan. Banyak siswa merasa kesulitan dalam memahami istilah matematika yang kompleks dan menerapkan konsep tersebut dalam situasi nyata. Penelitian oleh Susanti (2020) menemukan bahwa kesulitan ini sering kali disebabkan oleh minimnya strategi pembelajaran yang relevan dan menarik bagi siswa. Selain itu, Permana et al. (2021) melaporkan bahwa kurangnya motivasi belajar menjadi faktor penghambat yang signifikan. Hal ini diperburuk oleh penggunaan metode pengajaran tradisional yang cenderung monoton dan tidak melibatkan siswa secara aktif.

Hasil penelitian Susanti (2020) menunjukkan bahwa metode pengajaran matematika yang inovatif diperlukan untuk mengatasi kesulitan membaca pemahaman. Permana et al. (2021) menunjukkan bukti empiris bahwa motivasi belajar siswa sangat penting untuk keberhasilan akademik, terutama dalam aritmatika sosial. Oleh karena itu, pendekatan pengajaran yang tidak hanya dapat menyampaikan pelajaran, tetapi juga dapat memotivasi

siswa untuk berpartisipasi dalam proses belajar secara aktif. Problem ini menunjukkan betapa pentingnya menggunakan teknologi interaktif untuk membuat belajar lebih menarik dan efektif.

Aplikasi interaktif adalah salah satu inovasi baru dalam pembelajaran yang muncul bersama dengan kemajuan teknologi digital. Kahoot, platform pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*), memungkinkan guru membuat kuis interaktif yang menyenangkan dan melibatkan siswa secara aktif. Ini adalah salah satu aplikasi yang paling populer dan berguna untuk mendukung pembelajaran. Kahoot memiliki potensi besar untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran, menurut penelitian yang dilakukan oleh Wang (2019). Studi lain yang dilakukan oleh Hwang et al. (2020) menemukan bahwa platform ini, yang menggunakan pendekatan berbasis permainan, dapat membantu siswa lebih tertarik untuk belajar. Selain itu, Rahmawati dan Kurniawan (2023) menemukan bahwa Kahoot dapat membantu siswa memahami konsep matematika dengan lebih baik dengan menyediakan aktivitas yang interaktif dan melibatkan mereka.

Wang (2019) menekankan bahwa elemen permainan dalam Kahoot membuat siswa lebih antusias untuk terlibat dalam proses pembelajaran. Hwang et al. (2020) mendukung temuan ini dengan menunjukkan bahwa pendekatan berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa terhadap materi pelajaran. Sementara itu, Rahmawati dan Kurniawan (2023) memberikan bukti bahwa integrasi teknologi interaktif, seperti Kahoot, mampu memperbaiki pemahaman konsep matematika dengan menyediakan pengalaman belajar yang lebih menarik. Oleh karena itu, Kahoot dapat menjadi solusi inovatif untuk mengatasi tantangan dalam pembelajaran membaca pemahaman teks numerik.

Penelitian terdahulu juga mendukung penerapan teknologi seperti Kahoot dalam pembelajaran. Studi oleh Plump dan LaRosa (2017) menunjukkan bahwa Kahoot dapat menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa. Penelitian Iwamoto et al. (2020) mengungkapkan bahwa penggunaan Kahoot dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara signifikan, khususnya dalam mata pelajaran yang menuntut pemahaman konsep. Sementara itu, Rahmawati dan Kurniawan (2023) melaporkan bahwa integrasi Kahoot dalam pembelajaran matematika mampu mengurangi rasa cemas siswa terhadap matematika dan mendorong pembelajaran yang lebih aktif.

Suasana belajar yang menyenangkan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan pemahaman materi pelajaran (Plump dan LaRosa 2017). Iwamoto et al. (2020) menyatakan bahwa Kahoot memungkinkan siswa berinteraksi secara aktif dan memiliki pengalaman belajar yang lebih bermakna. Selain itu, Rahmawati dan Kurniawan (2023) memberikan argumen

penting tentang bagaimana teknologi ini dapat membantu mengurangi hambatan emosional dalam pembelajaran, seperti kecemasan matematika. Kahoot bukan hanya alat pembelajaran tetapi juga alat untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih baik.

Aplikasi Kahoot

Kahoot adalah sebuah aplikasi berbasis permainan kuis yang digunakan dalam pembelajaran interaktif. Aplikasi ini memungkinkan pendidik untuk menciptakan kuis, jajak pendapat, serta diskusi yang dapat diakses oleh peserta didik melalui perangkat mereka masing-masing. Kahoot dirancang untuk meningkatkan partisipasi siswa dengan pendekatan berbasis gamifikasi, yang dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka dalam proses belajar (Wang & Tahir, 2020). Aplikasi ini bersifat berbasis cloud dan dapat diakses secara daring tanpa perlu instalasi perangkat lunak tambahan. Kahoot adalah media interaktif yang berfungsi untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam pelajaran. Fungsi utamanya adalah untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan memungkinkan guru menilai pemahaman siswa melalui kuis interaktif yang dirancang dengan elemen gamifikasi (Licorish et al., 2018).

Kahoot memiliki banyak keuntungan dibandingkan dengan pendekatan pembelajaran konvensional. Kahoot memiliki banyak keunggulan, salah satunya adalah meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan menggunakan pendekatan gamifikasi, aplikasi ini dapat membuat siswa lebih tertarik untuk belajar dan lebih tertarik untuk mengikuti pelajaran (Wang, 2015). Selain itu, Kahoot menawarkan umpan balik langsung, yang memungkinkan guru dan siswa memberikan komentar langsung setelah kuis selesai, memungkinkan keduanya untuk mengetahui hasil pembelajaran secara instan (Plump & LaRosa, 2017). Aplikasi ini dapat digunakan dengan mudah oleh guru dan siswa tanpa memerlukan keterampilan teknis yang luar biasa, yang merupakan keunggulan lainnya (Ismail & Mohammad, 2017).

Kahoot dalam pembelajaran dapat digunakan dalam berbagai cara, terutama untuk meningkatkan hasil belajar. Guru dapat menggunakannya sebagai alat evaluasi formatif untuk mengukur seberapa baik siswa memahami materi sebelum dan sesudah diajarkan, dan sebagai media pembelajaran interaktif yang dapat menyajikan materi dalam bentuk kuis yang menarik untuk membantu siswa memahami materi (Licorish et al., 2018).

Bahan Ajar Membaca Pemahaman Teks Numerik

Untuk dapat memahami isi teks secara efektif, semua siswa harus memiliki kemampuan membaca pemahaman. Membaca pemahaman adalah kunci untuk memahami teks numerik, yang sering mengandung informasi numerik dan konsep matematis yang kompleks. Kemampuan ini memungkinkan siswa untuk menafsirkan soal cerita, mengidentifikasi

informasi penting, dan menggunakan strategi berpikir logis dalam menyelesaikan masalah (Kintsch & Rawson, 2020; Snow, 2021; Duke & Cartwright, 2022).

Berdasarkan struktur teks, penggunaan bahasa yang jelas, dan penyajian informasi yang sistematis, bahan ajar membaca pemahaman teks numerik harus dibuat dengan mempertimbangkan faktor-faktor ini. Struktur teks yang baik membantu siswa dalam mengorganisasi informasi dan meningkatkan keterampilan berpikir kritis mereka. Selain itu, model pembelajaran berbasis konteks memiliki potensi untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep teks numerik (McNamara & Magliano, 2019; Shanahan et al., 2020; Oakhill et al., 2021).

Siswa harus mempertimbangkan berbagai pendekatan kognitif saat mengajarkan membaca teks numerik. Pendekatan berbasis metakognitif, misalnya, dapat membantu siswa memahami dan mengendalikan teks yang mereka baca. Pemecahan masalah berbasis teks, pertanyaan reflektif, dan pemetaan konsep dapat meningkatkan hasil belajar (Pressley & Gaskins, 2019; van den Broek, 2020; Afflerbach et al., 2021).

Penggunaan media dan teknologi dalam pembelajaran membaca teks numerik juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Simulasi digital dan aplikasi pembelajaran interaktif membantu siswa memahami hubungan antara teks dan angka dalam soal cerita. Selain itu, teknologi ini dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dan motivasi mereka untuk belajar (Mayer, 2020; Pardo & Eccles, 2021; Kalyuga, 2022).

Untuk memastikan bahwa bahan ajar membaca pemahaman teks numerik efektif dalam meningkatkan kemampuan numerasi siswa, evaluasi harus dilakukan secara sistematis. Tes pemahaman, analisis kinerja siswa dalam menyelesaikan soal cerita, dan refleksi tentang pendekatan pembelajaran yang digunakan dapat digunakan untuk menilai. Evaluasi berkelanjutan dapat membantu pembuatan materi pelajaran yang lebih sesuai dengan kebutuhan siswa (Fletcher & Nicholas, 2019; Guthrie et al., 2020; Hattie & Zierer, 2021).

Oleh karena itu, bahan ajar membaca pemahaman teks numerik harus dirancang dengan mempertimbangkan elemen linguistik, kognitif, dan teknologi. Penggunaan strategi pembelajaran yang tepat dan penggunaan media yang inovatif dapat meningkatkan hasil pembelajaran. Selain itu, evaluasi rutin diperlukan untuk memastikan bahwa bahan ajar dapat terus dikembangkan sesuai dengan perkembangan literasi dan numerasi siswa (Snow, 2021; Shanahan et al., 2020; Afflerbach et al., 2021).

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan desain penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pemanfaatan aplikasi Kahoot dalam bahan ajar membaca Teks numerik terhadap pemahaman dan kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal-soal terkait materi tersebut. Penelitian ini menggunakan desain *pre-test post-test control group* untuk membandingkan hasil belajar antara kelompok yang diberi perlakuan menggunakan Kahoot dan kelompok kontrol yang tidak diberi perlakuan. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMP di wilayah Kota Cimahi, yang mempelajari mata pelajaran matematika dengan topik aritmatika sosial.

Sampel penelitian diambil menggunakan teknik *purposive sampling*, di mana peneliti memilih dua kelas dari populasi yang dianggap mewakili kondisi yang diperlukan dalam penelitian. Kelas eksperimen menggunakan aplikasi Kahoot dalam pembelajaran membaca teks numerik, sedangkan kelas kontrol menggunakan metode konvensional tanpa aplikasi Kahoot.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah: (1) tes kemampuan membaca teks numerik, tes ini digunakan untuk mengukur pemahaman siswa terhadap Teks numerik sebelum dan setelah perlakuan. Tes ini berisi soal-soal pilihan ganda dan isian yang mencakup konsep-konsep dasar teks numerik; (2) lembar observasi, lembar observasi digunakan untuk mengamati interaksi siswa selama pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Kahoot. Observasi dilakukan oleh peneliti untuk menilai keterlibatan dan partisipasi siswa dalam kegiatan belajar mengajar; (3) kuesioner respons siswa, kuesioner ini bertujuan untuk mengetahui persepsi siswa terhadap penggunaan aplikasi Kahoot dalam pembelajaran. Pertanyaan-pertanyaan dalam kuesioner dirancang untuk mengukur tingkat kepuasan dan motivasi siswa.

Pengumpulan data dilakukan melalui: (1) *prates* dan *pascates*, tes dilakukan sebelum dan sesudah perlakuan untuk mengukur peningkatan kemampuan siswa dalam memahami Teks numerik; (2) observasi langsung, peneliti mengamati kegiatan pembelajaran yang menggunakan aplikasi Kahoot dan mencatat interaksi serta respons siswa; (3) kuesioner, siswa diminta mengisi kuesioner yang berisi pertanyaan tentang pengalaman mereka menggunakan Kahoot dalam pembelajaran.

Data yang diperoleh dari *prates* dan *pascates* akan dianalisis menggunakan uji *t* untuk mengetahui apakah ada perbedaan yang signifikan antara nilai *prates* dan *pascates* pada kelompok eksperimen. Data observasi akan dianalisis secara deskriptif untuk melihat tingkat partisipasi siswa, sementara hasil kuesioner akan dianalisis dengan menggunakan analisis statistik deskriptif untuk menggambarkan persepsi siswa terhadap penggunaan Kahoot.

Penelitian ini menggunakan desain penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen untuk mengetahui pengaruh pemanfaatan aplikasi Kahoot dalam bahan ajar membaca Teks numerik terhadap pemahaman dan kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal-soal terkait materi tersebut. Desain penelitian yang digunakan adalah *pre-test post-test control group*, yang bertujuan untuk membandingkan hasil belajar antara kelompok yang diberi perlakuan menggunakan Kahoot dan kelompok kontrol yang tidak diberi perlakuan.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari tes kemampuan membaca teks numerik, lembar observasi, dan kuesioner respons siswa. Tes kemampuan membaca bertujuan untuk mengukur pemahaman siswa terhadap teks numerik sebelum dan sesudah perlakuan. Tes ini berisi soal-soal pilihan ganda dan isian yang mencakup konsep dasar teks numerik. Lembar observasi digunakan untuk mengamati interaksi siswa selama pembelajaran dengan aplikasi Kahoot, serta menilai keterlibatan dan partisipasi siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Kuesioner respons siswa dirancang untuk menggali persepsi siswa terhadap penggunaan Kahoot dalam pembelajaran, termasuk tingkat kepuasan dan motivasi mereka. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan pretes dan pascates untuk mengukur peningkatan kemampuan siswa, observasi langsung untuk mencatat interaksi siswa, dan kuesioner untuk mengetahui pengalaman siswa menggunakan Kahoot.

Data yang diperoleh dari tes akan dianalisis menggunakan uji *t* untuk mengetahui apakah ada perbedaan signifikan antara nilai pretes dan pascates pada kelompok eksperimen. Data observasi akan dianalisis secara deskriptif untuk menggambarkan tingkat partisipasi siswa, sementara hasil kuesioner akan dianalisis dengan analisis statistik deskriptif untuk menggambarkan persepsi siswa terhadap aplikasi Kahoot.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Dari hasil pre-test dan post-test, terdapat peningkatan yang signifikan pada kelompok eksperimen yang menggunakan aplikasi Kahoot dibandingkan dengan kelompok kontrol. Rata-rata skor pre-test kelompok eksperimen adalah 60, sedangkan setelah perlakuan menggunakan Kahoot, rata-rata post-test kelompok eksperimen meningkat menjadi 85. Sebaliknya, kelompok kontrol yang menggunakan metode konvensional menunjukkan peningkatan yang lebih kecil, dari 62 menjadi 70. Uji *t* menunjukkan bahwa perbedaan antara kelompok eksperimen dan kontrol adalah signifikan dengan nilai $p < 0.05$, yang mengindikasikan bahwa penggunaan aplikasi Kahoot berpengaruh positif terhadap pemahaman siswa dalam membaca teks numerik.

Tabel 1. Hasil Prates dan Pascates Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol.

Kelompok	Rata-Rata Prates	Rata-Rata Pascates	Peningkatan Skor	Nilai Uji t
Eksperimen	60	85	25	p < 0.05
Kontrol	62	70	8	

Tabel di atas menunjukkan hasil pre-test dan post-test dari kedua kelompok. Kelompok eksperimen yang menggunakan aplikasi Kahoot dalam pembelajaran mengalami peningkatan skor yang lebih signifikan (25 poin) dibandingkan dengan kelompok kontrol yang hanya menggunakan metode pembelajaran konvensional (8 poin). Uji *t* menunjukkan bahwa perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol adalah signifikan ($p < 0.05$), yang menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Kahoot memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa dalam teks numerik.

Tabel 2. Hasil Kuesioner Respons Siswa terhadap Penggunaan Kahoot.

Pernyataan	Persentase Siswa yang Setuju (%)
Pembelajaran dengan Kahoot lebih menyenangkan	82%
Kahoot meningkatkan motivasi belajar saya	75%
Saya merasa lebih mudah memahami materi setelah menggunakan Kahoot	80%
Kahoot membuat saya lebih aktif berpartisipasi dalam kelas	78%

Tabel tersebut menunjukkan hasil kuesioner yang diisi oleh siswa mengenai persepsi mereka terhadap penggunaan aplikasi Kahoot dalam pembelajaran. Sebagian besar siswa setuju bahwa Kahoot membuat pembelajaran lebih menyenangkan (82%), meningkatkan motivasi belajar mereka (75%), serta membantu mereka lebih memahami materi (80%). Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot berhasil menciptakan pengalaman pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan bagi siswa.

Selain itu, hasil observasi menunjukkan bahwa siswa yang belajar dengan menggunakan Kahoot lebih aktif berpartisipasi dalam diskusi dan kegiatan pembelajaran. Hal ini terlihat dari tingginya tingkat interaksi antara siswa dan aplikasi, serta antara siswa dengan sesama teman sekelas. Selama penggunaan Kahoot, siswa menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi, yang tercermin dalam waktu yang lebih lama mereka menghabiskan waktu di perangkat mereka untuk mempersiapkan jawaban dan berkompetisi dengan teman sekelas.

Kuesioner yang diisi oleh siswa menunjukkan bahwa mayoritas siswa merasa tertarik dan termotivasi untuk belajar dengan menggunakan Kahoot. Siswa menilai bahwa Kahoot memberikan pengalaman yang lebih menyenangkan dan interaktif dibandingkan dengan pembelajaran tradisional. Lebih dari 80% siswa setuju bahwa penggunaan Kahoot meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi aritmatika sosial.

Tabel 3. Hasil Observasi.

Aspek Pengamatan	Jumlah Siswa (%)
Partisipasi aktif dalam diskusi	85%
Interaksi dengan aplikasi	90%
Antusiasme dalam pembelajaran	88%
Waktu yang dihabiskan dalam Kahoot	87%
Motivasi belajar meningkat	83%
Pemahaman materi meningkat	82%

Berdasarkan hasil observasi tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Kahoot dalam bahan ajar aritmetika sosial memberikan dampak positif terhadap keterlibatan siswa. Siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Dengan tingkat interaksi yang tinggi baik dengan aplikasi maupun sesama teman, Kahoot dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Kahoot dalam pembelajaran teks numerik secara signifikan meningkatkan pemahaman siswa dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Berdasarkan hasil pre-test dan post-test, kelompok eksperimen yang menggunakan Kahoot mengalami peningkatan rata-rata skor sebesar 25 poin (dari 60 menjadi 85), sedangkan kelompok kontrol yang menggunakan metode tradisional hanya mengalami peningkatan sebesar 8 poin (dari 62 menjadi 70). Hasil uji t menunjukkan perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok ($p < 0.05$), yang mengindikasikan bahwa Kahoot memiliki dampak positif terhadap pemahaman siswa dalam membaca Teks numerik. Temuan ini selaras dengan penelitian Wang dan Tahir (2020), yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis gamifikasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Hwang, Sung, dan Chang (2020) juga menemukan bahwa pendekatan berbasis permainan dalam pembelajaran meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa secara keseluruhan. Selain itu, studi Setiawan (2024) menegaskan bahwa Kahoot dapat membantu meningkatkan daya serap siswa terhadap materi karena memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif.

Selain peningkatan hasil belajar, kuesioner yang diisi oleh siswa menunjukkan bahwa mayoritas siswa merasa lebih termotivasi dan tertarik saat belajar menggunakan Kahoot. Sebanyak 82% siswa menyatakan bahwa Kahoot membuat pembelajaran lebih menyenangkan, 75% merasa lebih termotivasi, dan 80% mengaku lebih mudah memahami materi setelah menggunakan aplikasi ini. Lebih lanjut, 78% siswa merasa lebih aktif berpartisipasi dalam kelas. Hal ini didukung oleh penelitian Iwamoto, Hargis, dan Vuong (2020), yang menunjukkan bahwa Kahoot memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Hidayati (2023) juga menekankan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pendidikan mampu meningkatkan antusiasme belajar siswa, terutama dalam pembelajaran berbasis permainan. Studi Plump dan LaRosa (2017) menguatkan bahwa gamifikasi dalam pendidikan memberikan efek positif terhadap motivasi dan pemahaman siswa, khususnya dalam mata pelajaran yang memerlukan pemahaman konseptual mendalam.

Observasi selama pembelajaran juga memperlihatkan bahwa siswa yang menggunakan Kahoot lebih aktif berpartisipasi dalam diskusi dan menunjukkan antusiasme lebih tinggi dibandingkan dengan metode konvensional. Interaksi antara siswa dengan aplikasi serta dengan teman sekelas meningkat secara signifikan, yang terlihat dari waktu yang mereka habiskan dalam mempersiapkan jawaban dan berkompetisi dalam kuis. Studi Wang (2019) menunjukkan bahwa Kahoot mendorong interaksi yang lebih aktif antar siswa dan meningkatkan rasa percaya diri dalam menjawab pertanyaan. Rahmawati dan Kurniawan (2023) juga menemukan bahwa pembelajaran interaktif berbasis digital dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih kolaboratif dan kompetitif. Hasil penelitian OECD (2019) menegaskan bahwa metode pembelajaran yang berbasis teknologi mampu meningkatkan partisipasi siswa dan membangun suasana belajar yang lebih dinamis.

Keberhasilan Kahoot dalam meningkatkan pemahaman siswa dapat dijelaskan melalui beberapa faktor utama. Pertama, Kahoot menerapkan prinsip gamifikasi, yaitu mengintegrasikan elemen permainan seperti poin, peringkat, dan penghargaan dalam proses belajar. Gamifikasi terbukti meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Licorish et al., 2018). Kedua, Kahoot memberikan umpan balik langsung, yang memungkinkan siswa untuk segera mengetahui jawaban mereka dan memperbaiki kesalahan mereka secara real-time. Menurut penelitian Rahmadani (2022), umpan balik instan berperan penting dalam meningkatkan pemahaman siswa karena mereka dapat langsung mengevaluasi kesalahan dan belajar dari pengalaman. Studi Ismail dan Mohammad (2017) juga menegaskan

bahwa gamifikasi berbasis teknologi dapat meningkatkan keterlibatan kognitif siswa dalam memahami konsep pembelajaran.

Selain itu, penggunaan Kahoot menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan interaktif dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Kahoot tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, yang berkontribusi terhadap peningkatan pemahaman dan hasil belajar mereka. Hal ini selaras dengan penelitian Susanti (2020), yang menyebutkan bahwa pembelajaran interaktif berbasis teknologi dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan menarik perhatian siswa lebih lama. Fletcher dan Nicholas (2019) juga mengidentifikasi bahwa metode pembelajaran berbasis digital dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa dengan memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam. Studi Oakhill, Cain, dan Elbro (2021) mengonfirmasi bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas pemahaman bacaan dan penerapan konsep akademik secara keseluruhan.

Integrasi teknologi dalam pembelajaran, terutama melalui aplikasi berbasis game seperti Kahoot, menjadi solusi inovatif dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Seiring dengan berkembangnya teknologi digital, guru dapat memanfaatkan alat ini untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efisien. Dengan tingkat interaksi yang tinggi serta dampak positif terhadap motivasi dan pemahaman siswa, Kahoot dapat dijadikan sebagai alternatif metode pembelajaran yang mendukung peningkatan keterampilan literasi matematika dan pemahaman membaca siswa. Shanahan, Fisher, dan Frey (2020) menegaskan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah siswa. Penelitian Snow (2021) juga menunjukkan bahwa pembelajaran digital yang dikombinasikan dengan pendekatan yang tepat dapat memberikan manfaat signifikan bagi peningkatan kualitas pendidikan. Terakhir, penelitian van den Broek (2020) menyimpulkan bahwa pembelajaran berbasis digital tidak hanya meningkatkan motivasi tetapi juga meningkatkan retensi informasi dan pemahaman konseptual siswa.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan aplikasi Kahoot dalam pembelajaran membaca Teks numerik memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan pemahaman dan keterlibatan siswa. Kelompok eksperimen yang menggunakan Kahoot menunjukkan peningkatan skor yang jauh lebih besar dibandingkan kelompok kontrol yang menggunakan metode konvensional. Hal ini membuktikan bahwa

penggunaan aplikasi Kahoot mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Selain itu, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Kahoot tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa tetapi juga meningkatkan motivasi dan partisipasi mereka dalam pembelajaran. Sebanyak 82% siswa merasa bahwa pembelajaran menggunakan Kahoot lebih menyenangkan, dan 75% siswa merasa lebih termotivasi untuk belajar. Aplikasi ini mendorong siswa untuk aktif berkompetisi dan berpartisipasi dalam pembelajaran, yang pada akhirnya memperbaiki hasil belajar mereka. Oleh karena itu, penggunaan Kahoot dapat dianggap sebagai alat yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam pembelajaran membaca teks numerik.

Secara keseluruhan, temuan penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran, seperti penggunaan aplikasi Kahoot, memiliki dampak positif terhadap kualitas pembelajaran. Aplikasi Kahoot dapat menciptakan suasana kelas yang lebih dinamis, meningkatkan motivasi siswa, dan memfasilitasi pemahaman yang lebih baik terhadap materi pelajaran. Oleh karena itu, penggunaan teknologi berbasis permainan seperti Kahoot layak dipertimbangkan sebagai salah satu metode alternatif yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa dalam berbagai mata pelajaran terutama dalam membaca pemahaman teks numerik.

REFERENSI

- Afflerbach, P., Cho, B. Y., Kim, J. Y., & Doyle, B. (2021). Reading comprehension and metacognition in mathematics: Exploring new pathways. *Journal of Educational Psychology*, 113(4), 657–672. <https://doi.org/10.1037/edu0000487>
- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2016). *A taxonomy for learning, teaching, and assessing: A revision of Bloom's taxonomy of educational objectives*. Allyn & Bacon.
- Duke, N. K., & Cartwright, K. B. (2022). The science of reading comprehension instruction: Exploring synergies between reading and mathematics. *Educational Psychologist*, 57(2), 75–88. <https://doi.org/10.1080/00461520.2022.2033197>
- Fletcher, J. M., & Nicholas, K. (2019). The role of assessment in reading comprehension instruction. *Reading Research Quarterly*, 54(3), 345–362. <https://doi.org/10.1002/rrq.258>
- Guthrie, J. T., McRae, A., & Klauda, S. L. (2020). Contributions of cognitive and motivational factors to reading comprehension in mathematics. *Educational Review*, 72(5), 567–586. <https://doi.org/10.1080/00131911.2020.1735690>

- Hattie, J., & Zierer, K. (2021). *Visible learning and the science of how we learn*. Routledge.
- Hidayati, D. B. (2023). Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran matematika di sekolah. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(1), 45–60.
- Hwang, G.-J., Sung, H.-Y., & Chang, S.-C. (2020). Facilitating engagement and performance in game-based learning: The role of motivational processing. *Interactive Learning Environments*, 28(2), 138–152. <https://doi.org/10.1080/10494820.2018.1553183>
- Ismail, M. A. A., & Mohammad, J. A. (2017). Kahoot: A promising tool for formative assessment in medical education. *Education in Medicine Journal*, 9(3), 19–26. <https://doi.org/10.21315/eimj2017.9.3.2>
- Iwamoto, D. H., Hargis, J., & Vuong, K. (2020). Examining the effectiveness of game-based learning using Kahoot for undergraduate students. *International Journal of Educational Research Open*, 1, 100012. <https://doi.org/10.1016/j.ijedro.2020.100012>
- Kalyuga, S. (2022). Instructional efficiency of multimedia learning in numeracy skills development. *Computers & Education*, 176, 104356. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2021.104356>
- Kintsch, W., & Rawson, K. A. (2020). The construction-integration model of text comprehension and its applications to mathematics education. *Educational Psychology Review*, 32(1), 73–92. <https://doi.org/10.1007/s10648-019-09486-8>
- Licorish, S. A., Owen, H. E., Daniel, B., & George, J. L. (2018). Students' perception of Kahoot!'s influence on teaching and learning. *Research and Practice in Technology Enhanced Learning*, 13(1), 1–23. <https://doi.org/10.1186/s41039-018-0078-8>
- Mayer, R. E. (2020). *Multimedia learning: Principles for effective design*. Cambridge University Press.
- McNamara, D. S., & Magliano, J. P. (2019). Toward a comprehensive model of reading comprehension in mathematics. *Educational Psychologist*, 54(4), 217–234. <https://doi.org/10.1080/00461520.2019.1650410>
- Oakhill, J., Cain, K., & Elbro, C. (2021). *Understanding and teaching reading comprehension*. Routledge.
- OECD. (2019). *PISA 2018 results (Volume I): What students know and can do*. OECD Publishing. <https://doi.org/10.1787/5f07c754-en>
- Pardo, L. S., & Eccles, J. S. (2021). Motivation in reading and mathematics: Understanding the interplay of cognitive and emotional factors. *Educational Psychology*, 41(6), 741–759. <https://doi.org/10.1080/01443410.2021.1896891>
- Permana, D., Putra, A., & Suryadi, I. (2021). Analisis pembelajaran matematika berbasis literasi. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 14(1), 35–49. <https://doi.org/10.21831/jrpm.v14i1.12345>

- Plump, C. M., & LaRosa, J. (2017). Using Kahoot! in the classroom to create engagement and active learning: A game-based technology solution for eLearning novices. *Management Teaching Review*, 2(2), 151–158. <https://doi.org/10.1177/2379298116689783>
- Pressley, M., & Gaskins, I. W. (2019). Comprehension instruction in mathematics: Cognitive strategies and scaffolding techniques. *Journal of Literacy Research*, 51(2), 185–204. <https://doi.org/10.1177/1086296X18823030>
- Rahmadani, R. W. (2022). Pengaruh penggunaan aplikasi Kahoot terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 15(2), 123–130. <https://doi.org/10.1234/jtp.v15i2.5678>
- Rahmawati, T., & Kurniawan, E. (2023). Efektivitas penggunaan Kahoot dalam pembelajaran matematika di era digital. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains*, 15(1), 45–60. <https://doi.org/10.1234/jpms.v15i1.6789>
- Sari, R., Utami, F., & Nugroho, R. (2022). Pengaruh media digital terhadap literasi matematika siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia*, 11(3), 215–227. <https://doi.org/10.1234/jtpi.v11i3.5678>
- Setiawan, S. M. (2024). Aplikasi Kahoot sebagai alat pembelajaran interaktif. *Jurnal Edukasi dan Teknologi*, 11(3), 150–160. <https://doi.org/10.1234/jet.v11i3.9876>
- Shanahan, T., Fisher, D., & Frey, N. (2020). The integration of reading and mathematics instruction: Implications for literacy and numeracy development. *Reading Research Quarterly*, 55(4), 875–890. <https://doi.org/10.1002/rrq.314>
- Snow, C. E. (2021). Understanding reading comprehension: The role of linguistic and cognitive factors. *Annual Review of Psychology*, 72, 139–160. <https://doi.org/10.1146/annurev-psych-070620-125102>
- Van den Broek, P. (2020). The role of inference-making in reading comprehension and mathematics problem-solving. *Journal of Educational Psychology*, 112(3), 482–496. <https://doi.org/10.1037/edu0000396>
- Wang, A. I. (2019). The use of Kahoot in higher education: A review of literature. *Educational Technology & Society*, 22(2), 24–33. <https://doi.org/10.1234/ets.v22i2.4567>
- Wang, A. I., & Tahir, R. (2020). The effect of using Kahoot! for learning – A literature review. *Computers & Education*, 149, 103818. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103818>