

Memperkuat Literasi Teknologi melalui Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Media Kahoot di Kelas V Sekolah Dasar

Rukmana^{1*}, Husni Wakhyudin², Nuruliarsih³, Mira Azizah⁴

¹⁻⁴ Universitas PGRI Semarang

*rukmanago8@gmail.com

Abstrak

Dalam dunia pendidikan, teknologi dapat digunakan untuk meningkatkan pengetahuan teknologi siswa. Media pembelajaran interaktif seperti Kahoot telah terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dan membuat proses belajar lebih menyenangkan dan bermakna. Kegiatan ini dilaksanakan di SD N Sambirejo 02 pada kelas V yang berjumlah 27 siswa, pada saat mata pelajaran IPAS. Metode dalam kegiatan ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif, yang berarti informasi dikumpulkan melalui kata-kata. Hasil tes evaluasi ini menyatakan bahwa siswa sekolah dasar dapat secara signifikan lebih memahami teknologi melalui pembelajaran interaktif dengan media Kahoot. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran tidak hanya meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, tetapi juga secara signifikan meningkatkan hasil akademik mereka.

Kata Kunci: Literasi Teknologi, Pembelajaran Interaktif, Kahoot

Pendahuluan

Seiring berkembangnya zaman berbagai inovasi telah terjadi, mulai dari ilmu pengetahuan hingga teknologi. Perkembangan zaman tersebut dipengaruhi dari kehidupan sosial-budaya, ekonomi, dan, yang paling penting adalah pendidikan. Pendidikan dikenal sebagai proses menjadikan seseorang apa adanya dan tumbuh sesuai dengan kemampuan, karakter, bakat, dan hati nuraninya. Pembelajaran ialah sebuah interaksi antara pendidik dan siswa serta komponennya. Guru pada jenjang pendidikan dasar (SD) harus menanggapi setiap perkembangan yang terjadi dengan cepat karena perkembangan zaman yang sangat cepat. Sekolah dasar/sekolah menengah (SD/MI) ialah sebuah lembaga pendidikan yang menanamkan kecerdasan intelektual, spiritual, dan emosional. Semua cabang kecerdasan ini membutuhkan kemampuan literasi yang sesuai dengan spirit zaman, atau spirit zaman, yang merupakan dasar dari kemampuan guru (Muliastri, 2019).

Literasi bukan hanya baca tulis, namun juga mencakup pengetahuan tentang sains, TI, dan finansial. Indonesia pada saat ini mengalami sebuah Revolusi Industri 4.0. Perpaduan teknologi di tengah abad ini, revolusi digital, mengaburkan perbedaan antara teknologi digital, fisik, dan biologis. Revolusi Industri 4.0 juga ditunjukkan dengan berkurangnya

aktivitas yang bergantung pada lokasi fisik, karena seluruh kegiatan manusia beralih dari manual berubah ke digital (Yamin & Syahrir, 2020).

Di era digital ini, literasi teknologi menjadi keterampilan penting di mana setiap orang harus memilikinya. Literasi teknologi tidak hanya mencakup kemampuan dasar untuk menggunakan perangkat teknologi, tetapi juga kemampuan untuk memahami, mengelola, dan mengevaluasi data yang diperoleh melalui teknologi. Hal ini penting untuk mendukung pembelajaran sepanjang hayat, mempersiapkan siswa untuk masalah masa depan, dan memungkinkan mereka berpartisipasi secara aktif dalam masyarakat berbasis informasi. Literasi teknologi informasi dan komunikasi ialah keterampilan dalam penggunaan TIK dalam kemampuan menemukan, memperhitungkan, menggunakan, membuat, dan mengkomunikasikan informasi yang dalam penerapannya memerlukan keterampilan teknik dan keterampilan kognitif (Spante et al., 2018).

Dalam dunia pendidikan, teknologi dapat digunakan untuk meningkatkan pengetahuan teknologi siswa. Pembelajaran interaktif adalah salah satu pendekatan yang efektif karena menyertakan siswa dengan aktif pada proses belajar, mendorong siswa untuk kritis dalam berpikir, memecahkan masalah, dan bekerja sama. Media pembelajaran interaktif seperti Kahoot sudah terlihat efektif pada peningkatan keterlibatan siswa serta membuat proses belajar lebih menyenangkan dan bermakna.

Pembelajaran interaktif merupakan pendekatan yang efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa, pemahaman materi, dan kemampuan berpikir kritis. Media interaktif seperti Kahoot, Quizziz, dan Google Classroom dapat membantu belajar. Strategi yang tepat diperlukan untuk menerapkan pembelajaran interaktif pada sekolah dasar. Tujuan tersebut ialah supaya siswa memperoleh literasi teknologi serta keterampilan abad ke-21. Pembelajaran interaktif dalam suatu pembelajaran sangat penting (Tarigan & Siagian, 2015). Penggunaan software baru atau mengembangkan media interaktif yang telah dikembangkan dapat menambah variasi media pembelajaran.

Kahoot ialah sebuah platform pembelajaran yang dapat berbentuk sebuah *game* yang memudahkan pembuatan, *share*, dan dalam menggunakan game pembelajaran atau kuis trivia dalam hitungan menit. Bebaskan kesenangan di ruang kelas, kantor, dan ruang keluarga (Kahoot, 2024).

Siswa tentunya berkeinginan untuk menginginkan pembelajaran yang menyenangkan melalui metode Kahoot adalah cara untuk membuat pembelajaran menjadi menyenangkan, Kahoot Quiz Media dapat digunakan dalam kuis melalui link yang berada di browser. Alat dalam permainan media Kahoot yang terdiri dari laptop yang digunakan untuk bertanya pertanyaan serta membantu guru. Dengan menggunakan proyektor, layar kasus laptop ditampilkan di layar poly siswa. Siswa dapat menggunakan tablet, laptop, atau handphone untuk menjawab soal. Terakhir, jelas diperlukan jaringan internet yang baik (Averina & Widagda, 2021). Kahoot sebagai metode pembelajaran dapat menciptakan cara baru untuk belajar, terutama sebagai lingkungan penilaian yang menarik, interaktif, dan menyenangkan. Media Kahoot dirancang untuk menjadi mudah digunakan untuk membantu guru dan siswa dan dapat diakses melalui ponsel dan laptop.

Dalam pembelajaran elemen permainan yang memberikan tantangan, cerita yang unik, atau visual yang menarik dapat membuat siswa merasa lebih terlibat dan termotivasi dalam meningkatkan keterampilan kreatif mereka. Secara umum, gamifikasi

pembelajaran dapat membuat pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan efektif dengan memasukkan elemen permainan. Ini juga dapat membantu siswa menjadi lebih terlibat dan bekerja sama, mendorong pembelajaran mandiri, dan meningkatkan kesenangan dan kreativitas (Averina & Widagda, 2021).

Kegiatan PKM ini memiliki tujuan untuk mengetahui bagaimana media Kahoot, yang digunakan dalam pembelajaran interaktif, dapat membantu siswa lebih memahami teknologi. Dengan mengetahui bagaimana Kahoot berfungsi dalam konteks ini, diharapkan dapat ditemukan cara baru untuk memasukkan literasi teknologi ke dalam pembelajaran dan meningkatkan pemahaman teknologi siswa.

Kegiatan ini diharapkan dapat memberikan dedikasi yang relevan dalam bidang pendidikan, khususnya dalam membangun strategi pembelajaran dalam meningkatkan literasi teknologi siswa. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan pendidik wawasan tentang keuntungan dan kerugian penggunaan media pembelajaran interaktif dalam kaitannya dengan literasi teknologi.

Metode Pelaksanaan

Metode dalam kegiatan ini deskriptif untuk memperoleh pemahaman mendalam tentang pengalaman, persepsi, dan interaksi siswa dengan teknologi dalam konteks pembelajaran. Kegiatan pendampingan ini dilaksanakan di SDN Sambirejo 02 pada siswa kelas V, di mata pelajaran IPAS. Kegiatan pendampingan ini menggunakan beberapa metode pengumpulan data; observasi (untuk mengumpulkan data deskriptif tentang penggunaan media Kahoot), dan tes evaluasi (untuk mengumpulkan hasil belajar siswa setelah proses pembelajaran selesai). Hasil evaluasi akan dirancang untuk menentukan literasi teknologi siswa dan pemahaman mereka tentang materi pelajaran.

Tes evaluasi dilaksanakan di setiap akhir pembelajaran, pada pembelajaran sebelumnya tes evaluasi dilaksanakan secara tertulis seperti biasa. Kemudian pada saat kegiatan pendampingan dalam memperkuat literasi teknologi, tes evaluasi menggunakan media Kahoot. Sebelum melaksanakan tes evaluasi, untuk pemanasan menggunakan media kahoot juga dilakukan *game* tebak gambar benar atau salah yang dilakukan secara berkelompok.

Hasil dan Pembahasan

Dalam dunia pendidikan, literasi teknologi informasi dan komunikasi mempunyai peran penting, dalam hal ini berfungsi untuk membantu proses berinteraksi dan berkomunikasi selama proses pembelajaran, dan juga membantu orang mengakses dan mengelola informasi. Selain itu, literasi teknologi dapat menjadikan perubahan moral serta sosial terkait pemakaian teknologi. Menurut *Standar for Student ISTE*, pengetahuan tentang teknologi informasi dan komunikasi mendorong siswa dalam berpartisipasi dengan baik (positif), aman, serta etis saat teknologi digunakan (Nuraeni et al., 2022).

Memperkuat keterampilan literasi abad 21, guru serta lembaga pendidikan dasar dapat memperkuat berbagai aspek, seperti sistem, kurikulum, manajemen, model, strategi, dan pendekatan pembelajaran. Salah satu cara untuk melakukan ini adalah menggabungkan

kemampuan guru dan lembaga pendidikan dari literasi lama (membaca, menulis, berhitung) dengan literasi baru (data, teknologi, SDM, dan humanisme) (Ibda, 2018).

Pemilihan media pembelajaran yang berbentuk teknologi dapat berupa dua arah untuk memungkinkan komunikasi yang efektif antara guru dan siswa, atau dikenal sebagai feedback. Game-based learning adalah jenis pembelajaran yang dapat membuat siswa terlibat dalam proses belajar. Salah satu contohnya adalah Kahoot, sebuah media pembelajaran berbasis teknologi yang menggunakan game sebagai alat evaluasi pembelajaran dan melacak kegiatan siswa (Rahmawati, 2023). Penerapan Kahoot dapat digunakan dalam aktivitas sebagai alat bantu untuk mengukur hasil belajar siswa serta membuat lingkungan belajar menyenangkan, menarik, dan kondusif. Game ini bertujuan untuk memberikan pengalaman belajar menggunakan permainan yang mendidik.

Kahoot merupakan media pembelajaran berbasis online yang penggunaannya dapat meningkatkan pembelajaran di kelas dan dapat diakses tanpa biaya. Salah satu tujuan dari kegiatan belajar mengajar Kahoot adalah untuk mengevaluasi hasil belajar siswa, mengulang kembali materi pelajaran, serta mendorong siswa berpartisipasi dalam kerjasama kelompok dan klasik terkait pertanyaan-pertanyaan yang diberikan media pembelajaran Kahoot. Media pembelajaran tersebut menawarkan pembelajaran yang menantang dan menantang. Selain itu, tampilan kahoot yang sangat menarik dengan suara dan warna yang membuat orang tertarik (Alfansyur, 2019).

Pemanfaatan platform Kahoot sebagai media pembelajaran, dapat menghasilkan warna baru pada proses pembelajaran, terutama sebagai media asesmen yang menarik, interaktif, dan menyenangkan. Untuk mengintegrasikan teknologi pembelajaran berbasis game ke dalam kelas baik secara offline maupun online, tidak perlu bersusah payah dalam membuatnya. Kahoot adalah platform pembelajaran yang menarik dan menyenangkan yang dapat diakses dengan mudah melalui ponsel atau laptop (Rizkasari, 2022). Penggunaan platform Kahoot dibuat sebagai software berbasis web, penggunaannya tidak memerlukan penginstalan aplikasi di ponsel atau laptop. Untuk aplikasi berbasis web, hanya perlu mendaftar sebagai pengajar melalui akun Kahoot, dan siswa dapat masuk ke alamat web Kahoot.it tanpa harus mendaftar sebagai pengajar, hanya dengan memasukan PIN yang mereka peroleh dari akun pengajar mengadakan kuis. Apabila pengguna ingin menggunakan aplikasi di *handphone*, mereka hanya perlu mendownloadnya di playstore masing-masing.

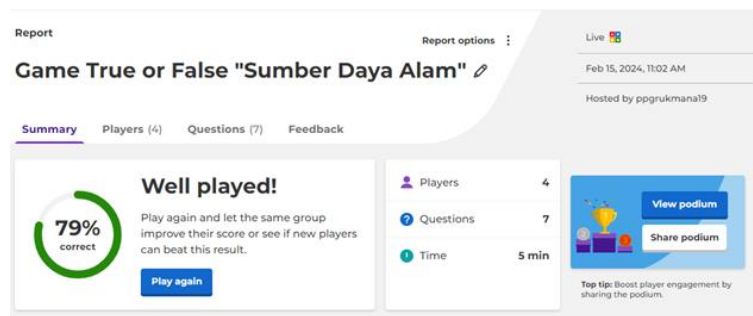
Keunggulan dari platform Kahoot terdapat fitur analisis evaluasi, yang mencakup laporan atau hasil belajar dari setiap siswa serta perolehan poin yang diberikan berdasarkan kecepatan dan ketepatan siswa dalam menjawab pertanyaan. Tampilannya yang menarik dan didukung oleh *background* membuatnya sangat mudah bagi guru untuk menilai sejauh mana siswa memahami materi yang sudah diajarkan. Adapun kelemahan dalam penggunaan media Kahoot ialah hanya dapat menulis 120 karakter untuk setiap soal. Terdapat batasan pada tema dan fitur lainnya yang dapat dipilih. Pengguna harus berlangganan dengan biaya tertentu dan kemudian meningkatkan ke Kahoot Premium jika mereka menginginkan lebih banyak fitur. Jika jaringan tidak stabil, error dan crash akan sering terjadi.



Gambar 1. Suasana menyenangkan saat siswa kelas 5 menggunakan Kahoot!

Setelah kuis selesai, siswa dapat mempelajari urutan poin yang dicetak, yang akan membantu mereka mendorong peserta lain untuk melakukan lebih baik lagi. Media kuis Kahoot dirancang untuk mendorong siswa untuk tetap fokus dan serius dalam belajar. Aplikasi Kahoot patut mendapat perhatian dalam pengembangan pendidikan karena kemudahan penggunaannya, jumlah soal yang tidak terbatas, dan penggunaannya yang bebas.

Sebelum pelaksanaan tes evaluasi, kegiatan diawali dengan melakukan permainan tebak gambar *true or false* menggunakan Kahoot, kegiatan ini dilakukan secara berkelompok. Kegiatan permainan tersebut merupakan tebakkan gambar yang akan ditentukan benar atau salah. Hal ini dapat mengetes penggunaan kahoot sebelum melaksanakan tes evaluasi secara individu, selain itu dapat menambah keaktifan siswa, membangkitkan jiwa kompetitif, dan saling kerja sama. Hasilnya siswa sangat antusias dapat dilihat melalui presentase jawaban benar siswa berikut:



Gambar 2. Presentase jawaban benar dari kegiatan permainan *true or false* berkelompok

Dalam kegiatan ini, tes evaluasi terdiri dari 10 puluh pertanyaan yang mencakup literasi teknologi ketika menggunakan Kahoot dan pemahaman materi pelajaran. Setelah kegiatan pembelajaran, tes ini diberikan kepada siswa. Dari hasil tes evaluasi tersebut mengalami peningkatan skor nilai dari pembelajaran sebelumnya.

Hasil tes evaluasi ini mendukung bahwa siswa sekolah dasar dapat secara signifikan lebih memahami teknologi melalui pembelajaran interaktif dengan media Kahoot. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran tidak hanya meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, tetapi juga secara signifikan meningkatkan hasil akademik mereka.

Kegiatan ini menunjukkan bahwa Kahoot, sebuah alat pembelajaran interaktif di sekolah dasar, dapat meningkatkan literasi teknologi siswa secara signifikan. Namun, masih ada beberapa tantangan yang harus diatasi, tetapi manfaatnya jauh lebih besar jika digunakan dengan benar. Kahoot dapat menjadi alat yang sangat efektif untuk membangun keterampilan teknologi dan mempersiapkan siswa untuk masa depan yang lebih cerdas dan berdaya saing tinggi.

Kesimpulan

Kegiatan pengabdian ini mengeksplorasi bagaimana media Kahoot, yang digunakan dalam pembelajaran interaktif di sekolah dasar, meningkatkan keterampilan teknologi siswa. Berdasarkan data yang dikumpulkan dari observasi, tes evaluasi, jurnal refleksi siswa, dan diskusi kelompok, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Kahoot dalam pembelajaran interaktif meningkatkan keterampilan teknologi siswa secara signifikan.

Secara keseluruhan, kegiatan ini menunjukkan bahwa Kahoot dan alat pembelajaran interaktif lainnya memiliki potensi untuk secara relevan dalam meningkatkan pemahaman teknologi siswa di sekolah dasar. Oleh karena itu, Kahoot dan alat pembelajaran interaktif lainnya harus dipertimbangkan sebagai bagian dari strategi pembelajaran kontemporer untuk membuat lingkungan belajar yang lebih dinamis, efektif, dan sesuai dengan kemajuan teknologi.

Kegiatan ini sangat bermanfaat bagi guru, siswa dan mahasiswa itu sendiri. Berbagai media dan strategi yang tersedia membuat siswa termotivasi dalam belajar, guru juga dapat menambah variasi pembelajaran dengan menggunakan teknologi, dan bagi mahasiswa program studi pendidikan guru sekolah dasar dapat menerapkan apa yang telah di pelajari di perkuliahan.

Saran untuk kegiatan pengabdian berikutnya adalah perlu adanya kegiatan berkelanjutan dengan menggunakan media berbasis teknologi yang berbeda dan lebih bervariasi. Sehingga kegiatan ini dapat menjadi bagian dalam memotivasi anak-anak untuk terus menambah literasi teknologi yang baik.

Ucapan Terimakasih

Ucapan terimakasih kami sampaikan kepada SD N Sambirejo 2 yang telah memberikan kesempatan dan dukungan sehingga kegiatan dapat terlaksana dengan baik. Selain itu, tak lupa ucapan terima kasih kepada Universitas PGSRI Semarang dan rekan mahasiswa yang telah membantu terlaksananya kegiatan ini.

Referensi

- Alfansyur, A. (2019). Pemanfaatan Media Berbasis Ict “Kahoot” dalam Pembelajaran Ppkn Untuk Meningkatkan Motivasi. *Jurnal Bhineka Tunggal Ika*, 6(2), 208–216.
- Averina, R. Y., & Widagda, I. G. N. J. A. (2021). Eksplotasi Media Kuis Interaktif Kahoot Berbasis Website Guna Meningkatkan Berpikir Kritis pada Siswa. *Seminar Nasional Revitalisasi Media Pembelajaran Bahasa Indonesia di Era 5.0 Berbasis Kurikulum*

Merdeka Belajar, 27(2), 635–637.

Ibda, H. (2018). Penguatan Literasi Baru Pada Guru Madrasah Ibtidaiyah dalam Menjawab Tantangan Era Revolusi Industri 4.0. *Journal of Research and Thought on Islamic Education (JRTIE)*, 1(1), 1–21. <https://doi.org/10.24260/jrtie.v1i1.1064>

Kahoot. (2024). *What is Kahoot!* Kahoot.Com. <https://kahoot.com/what-is-kahoot/>.

Muliastri, N. K. E. (2019). Penguatan Literasi Baru (Literasi Data, Teknologi, Dan SDM/Humanisme) Pada Guru-Guru Sekolah Dasar Dalam Menjawab Tantangan Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 88–102.

<http://jayapanguspress.penerbit.org/index.php/ganaya/article/view/354>

Nuraeni, R., Pattiasina, P. J., & Ulfah, A. (2022). Peran Literasi Teknologi Dalam Dunia Pendidikan. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(3), 659.

<https://doi.org/10.35931/am.v6i3.1045>

Rahmawati, S. (2023). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot Dalam Pembelajaran Ipa Sd. *Jurnal Elementary*, 6(1), 30–34. <https://doi.org/10.31764/elementary.v6i1.12834>

Rizkasari, E. (2022). Analisis Peran Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kahoot! Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar. *Journal on Teacher Education*, 4(1), 591–596. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jote.v4i1.7151>

Spante, M., Hashemi, S. S., Lundin, M., & Algers, A. (2018). Digital competence and digital literacy in higher education research: Systematic review of concept use. *Cogent Education*, 5(1), 1–21. <https://doi.org/10.1080/2331186X.2018.1519143>

Tarigan, D., & Siagian, S. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Ekonomi. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 2(2), 187–200. <https://doi.org/10.24114/jtikp.v2i2.3295>

Yamin, M., & Syahrir, S. (2020). Pembangunan Pendidikan Merdeka Belajar (Telaah Metode Pembelajaran). *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 6(1), 126–136. <https://doi.org/10.58258/jime.v6i1.1121>