

PENGARUH PENGGUNAAN GAME EDUKASI “KAHOOT” BERBASIS LITERASI ICT TERHADAP KEMAMPUAN LITERASI DIGITAL SISWA SMPN 5 KOTA SUKABUMI

Endang Supriatna^{1*}, Eva Shopia Suwandi², Dini Hermalia³, Salwa Salsabila⁴, Faizal Dziki⁵

^{1,2,3,4,5} Program Studi Pendidikan Ekonomi Akuntansi

Universitas Linggabuana PGRI Sukabumi, Indonesia

* Penulis Korespondensi: endang.supriatna@unlip.ac.id

ABSTRAK. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan game edukasi "Kahoot" berbasis literasi ICT terhadap kemampuan literasi digital siswa di SMPN 5 Kota Sukabumi. Literasi digital merupakan keterampilan yang penting dalam era informasi saat ini, yang melibatkan kemampuan untuk menggunakan teknologi digital dengan efektif dan kritis. Metode penelitian yang digunakan adalah studi deskriptif kualitatif dengan instrumen kuisioner dan game Kahoot. Populasi yakni semua siswa kelas VIII E yang berjumlah 44 orang. Sampel menggunakan (*total sampling*) sehingga sampel penelitian ini sebanyak 44 orang siswa kelas VIII E di SMPN 5 Kota Sukabumi. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut : 1) Observasi. 2) Hasil game Kahoot, 3) Kuisioner. Setelah itu, data dianalisis menggunakan analisis deskriptif kualitatif untuk memberikan deskripsi mendalam tentang temuan dalam data secara jelas. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan game edukasi "Kahoot" berbasis literasi ICT memiliki pengaruh positif signifikan terhadap kemampuan literasi digital siswa SMPN 5 Kota Sukabumi. Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan game edukasi "Kahoot" berbasis literasi ICT dapat menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan kemampuan literasi digital siswa. Implikasi dari penelitian ini adalah pentingnya mempertimbangkan penggunaan teknologi dan game edukasi dalam pembelajaran untuk memfasilitasi pengembangan literasi digital siswa.

Kata kunci : Digital, Game Edukasi, Kahoot, Literasi ICT, Teknologi

ABSTRACT. *This research aims to determine the influence of using the educational game "Kahoot" based on ICT literacy on students' digital literacy skills at SMPN 5 Kota Sukabumi. Digital literacy is an important skill in the current information era, involving the ability to use digital technology effectively and critically. The research method used was a qualitative descriptive study with questionnaire instruments and the Kahoot game. The population consisted of all 44 students in class VIII E. The sample was selected using total sampling, resulting in a sample size of 44 students from class VIII E at SMPN 5 Kota Sukabumi. The data collection methods used in this research were as follows: 1) Observation, 2) Results of the Kahoot game, 3) Questionnaire. Then, the data were analyzed using qualitative descriptive analysis to provide a clear and in-depth description of the findings. The results of this research indicate that the use of the educational game "Kahoot" based on ICT literacy has a significant positive influence on the digital literacy skills of students at SMPN 5 Kota Sukabumi. These findings suggest that the use of the educational game "Kahoot" based on ICT literacy can be an effective strategy to improve students' digital literacy skills. The implications of this research highlight the importance of considering the use of technology and educational games in teaching to facilitate the development of students' digital literacy.*

Keywords: Digital, Educational Game, ICT Literacy, Kahoot, Technology

PENDAHULUAN

Pendidikan saat ini semakin terpengaruh dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (ICT) yang pesat. Literasi digital menjadi keterampilan yang sangat penting untuk mempersiapkan generasi muda dalam menghadapi tuntutan era digital. Literasi digital mencakup kemampuan untuk menggunakan, memahami dan menganalisis informasi diperoleh melalui teknologi digital secara efektif. Hal tersebut sejalan dengan pemikiran Frailon yang menyebutkan bahwa Literasi digital merupakan kemampuan individu dalam

menggunakan, memahami, dan berpartisipasi dalam lingkungan digital. Literasi digital meliputi pemahaman tentang teknologi digital, keahlian dalam mencari, mengevaluasi, dan menggunakan informasi secara efektif, serta pemahaman etika dan tanggung jawab dalam penggunaan teknologi (Fraillon et al., 2014)

Literasi ini sendiri dalam konteks pendidikan berperan dalam mengembangkan pengetahuan seseorang pada materi pelajaran tertentu serta mendorong rasa ingin tahu dan mengembangkan kreativitas yang dimiliki. Hal inilah yang menuntut siswa agar memiliki literasi atau kemampuan untuk mengolah dan memahami informasi yang baik untuk dipelajari dan di mengerti dengan begitu perkembangan teknologi yang sangat pesat, memungkinkan siswa untuk lebih muda dalam mengakses informasi terutama dalam konteks pendidikan. (Naufal, 2021). Oleh karena itu, sangat penting untuk mempertimbangkan strategi pembelajaran yang inovatif dan relevan untuk meningkatkan kemampuan literasi digital siswa. Dalam konteks ini, game edukasi muncul sebagai alat yang menjanjikan untuk meningkatkan keterampilan dan pemahaman siswa dalam berbagai bidang pembelajaran, termasuk literasi digital.

Game-based learning merupakan pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan game sebagai alat untuk mencapai tujuan pendidikan. Penelitian mengenai penggunaan game edukasi dalam konteks pendidikan menunjukkan bahwa game dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa (Gee, 2003; Marc Prensky, 2007)

Salah satu game edukasi yang semakin populer adalah "*Kahoot*" yang didesain berbasis literasi ICT. Game ini menggabungkan elemen permainan yang menyenangkan dengan pertanyaan dan tantangan yang berkaitan dengan literasi digital, sehingga dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran.

Kahoot adalah *platform game-based learning* yang digunakan dalam konteks pendidikan. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Kahoot* dapat meningkatkan motivasi, partisipasi, dan interaksi siswa dalam pembelajaran. Game ini juga dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa dalam berbagai bidang (Arto Vihavainen et al., 2017; Azevedo et al., 2011). Namun, dalam konteks literasi digital siswa di SMPN 5 Kota Sukabumi, penelitian tentang pengaruh penggunaan game edukasi "*Kahoot*" berbasis literasi *ICT* ini masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menginvestigasi pengaruh penggunaan game edukasi "*Kahoot*" berbasis literasi *ICT* terhadap kemampuan literasi digital siswa SMPN 5 Kota Sukabumi.

Permasalahan penelitian ini adalah sejauh mana penggunaan game edukasi "*Kahoot*" berbasis literasi *ICT* dapat mempengaruhi kemampuan literasi digital siswa SMPN 5 Kota Sukabumi. Untuk mengatasi masalah ini, penelitian ini akan menggunakan desain penelitian kualitatif dengan menggunakan kuisisioner dan game *Kahoot* sebagai instrumen penelitian. Sampel penelitian yaitu siswa kelas VIII di SMPN 5 Kota Sukabumi sebanyak 44 orang. Data akan dikumpulkan melalui tes literasi digital yang terdiri dari indikator-indikator yang relevan dengan literasi *ICT* menggunakan game *Kahoot*, serta kuisisioner. Selanjutnya, data yang terkumpul akan dianalisis menggunakan analisis deskriptif kualitatif untuk memberikan deskripsi yang jelas dan komprehensif tentang temuan yang diperoleh dari data kualitatif.

Secara keseluruhan, penelitian ini bertujuan untuk memberikan kontribusi dalam pemahaman tentang pengaruh penggunaan game edukasi "Kahoot" berbasis literasi ICT terhadap kemampuan literasi digital siswa SMPN 5 Kota Sukabumi.

Rangkuman kajian teoritik yang berkaitan dengan judul penelitian ini akan melibatkan literatur terkait tentang literasi digital, literasi *ICT*, dan penggunaan game edukasi dalam konteks pembelajaran. Penelitian sebelumnya yang telah dilakukan dalam bidang ini juga akan dianalisis dan dikaji secara komprehensif untuk memperkaya pemahaman tentang topik ini dan mengarahkan penelitian ini ke arah yang relevan.

Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pemahaman tentang pengaruh penggunaan game edukasi "Kahoot" berbasis literasi ICT terhadap kemampuan literasi digital siswa SMPN 5 Kota Sukabumi, serta memberikan masukan yang berharga bagi pengembangan pembelajaran yang efektif di era digital.

METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah studi kualitatif dengan instrumen kuisioner melalui *google form* dan *game Kahoot*. Sampel penelitian yang digunakan adalah kelas VIII E di SMPN 5 Kota Sukabumi sebanyak 44 orang. Data dikumpulkan melalui tes literasi digital yang terdiri dari beberapa indikator yang relevan dengan literasi ICT melalui *game Kahoot* dan kuisioner. Setelah itu, data dianalisis menggunakan analisis deskriptif kualitatif untuk memberikan deskripsi mendalam tentang temuan dalam data kualitatif secara jelas.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan dengan instrumen kuisioner melalui *google form* dan *game edukasi "Kahoot"* berbasis literasi *ICT* untuk mengukur tingkat kemampuan literasi digital siswa di SMPN 5 Kota Sukabumi.

Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian yang digunakan adalah menggunakan instrumen berupa penyajian materi mengenai Literasi Digital lalu siswa diberikan semacam tes evaluasi menggunakan *game edukasi "Kahoot"*. Kemudian, siswa diberikan kuisioner yang terdiri dari beberapa indikator yang relevan dengan literasi *ICT* untuk mengetahui bagaimana testimoni siswa terkait penggunaan *game edukasi "Kahoot"* untuk mengukur tingkat kemampuan literasi ICT siswa di SMPN 5 Kota Sukabumi.

Populasi dan Sampel

Populasi penelitian ini adalah siswa kelas VIII E di SMPN 5 Kota Sukabumi. Sampel penelitian menggunakan (*total sampling*) sehingga sampel penelitian ini terdiri dari 44 orang siswa kelas VIII E. Kriteria inklusi adalah siswa kelas VIII E yang belum pernah menggunakan *game "Kahoot"* sebelumnya.

Teknik Pengumpulan data

Data akan dikumpulkan menggunakan teknik pengumpulan data berupa tes literasi digital. Instrumen tes akan dikembangkan berdasarkan indikator-indikator literasi digital yang relevan dengan konteks penelitian. Instrumen ini akan mencakup pertanyaan-pertanyaan yang menguji pemahaman siswa tentang aspek-aspek literasi digital, seperti penggunaan teknologi, evaluasi informasi, dan etika digital. Selain itu, penggunaan instrumen kuisioner juga akan digunakan untuk mengumpulkan data tentang persepsi siswa terhadap penggunaan game edukasi "Kahoot" berbasis literasi ICT.

Analisis data

Data yang terkumpul akan dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif untuk memberikan deskripsi mendalam tentang temuan dalam data kualitatif secara jelas. Analisis ini akan memberikan pemahaman tentang apakah penggunaan game "Kahoot" berbasis literasi ICT memiliki pengaruh signifikan terhadap kemampuan literasi digital siswa.

Dengan menggunakan rancangan penelitian diatas, penelitian ini diharapkan dapat memberikan bukti yang kuat mengenai pengaruh penggunaan game edukasi "Kahoot" berbasis literasi ICT terhadap kemampuan literasidigital siswa SMPN 5 Kota Sukabumi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Teknik analisa data dalam penelitian ini menggunakan pendekatan yang bersifat kualitatif, setiap pertanyaan diberi bobot tertentu, sesuai dengan kriteria (4 sampai 1 atau 1 sampai 4). Kemudian, seluruh bobot yang terkumpul dicarikan presentasinya. Dalam bahasa verbal yaitu jumlah seluruh bobot pertanyaan dibagi dengan jumlah bobot yang seharusnya tertinggi, kemudian dikalikan dengan angka 100 %. Dalam bahasa matematis dapat digambarkan sebagai berikut : (Djajanegara, n.d.)

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Hasil presentase yang diperoleh

F = Jumlah dari setiap alternative (frekuensi)

N = Jumlah responden

Tabel 1. Interval Presentase dan Interpretasinya

Interval Presentase (%)	Interpretasi
0,0 – 0,5	Tidak ada sama sekali
0,6 – 9,5	Hampir tidak ada
9,6 – 39,5	Sebagian kecil
39,6 – 49,5	Hampir setengahnya

49,6 – 50,5	Setengahnya
50,6 – 59,5	Lebih dari setengahnya
59,6 – 89,5	Sebagian besar
89,6 – 99,5	Hampir seluruhnya
99,6 – 100	Seluruhnya

Untuk tabel rekapitulasi jawaban bisa diakses melalui link spreadsheet ini:

<https://docs.google.com/spreadsheets/d/1ditGx4aWwmslSD1WYChXEbGbhT--UITsyp53o9Vc5DA/edit>

Dari tabel hasil rekapitulasi data jawaban dari 44 responden diperoleh

- Bobot tertinggi dari 8 pertanyaan dari 44 responden (4 x 8 x 44) adalah 1.408
- Bobot yang didapat dari 8 pertanyaan 44 responden adalah 1.114

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{1.114}{1.408} \times 100\%$$

$$P = 79,12\%$$

Maka, diperoleh hasil dengan nilai 79,12 %. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai berada pada level 59,6 – 89,5 yang artinya adalah sebagian besar penggunaan game edukasi "Kahoot" berbasis literasi ICT terhadap kemampuan literasi digital siswa SMPN 5 Kota Sukabumi. Berikut adalah beberapa temuan penting yang diperoleh dari analisis data kuisioner:

Peningkatan Pemahaman Literasi Digital

Mayoritas siswa melaporkan adanya peningkatan pemahaman tentang literasi digital setelah menggunakan game "Kahoot". Mereka lebih percaya diri dalam menggunakan teknologi digital, mengidentifikasi informasi yang relevan, dan memahami pentingnya etika digital.

Pengalaman Pembelajaran yang Menyenangkan

Sebagian besar siswa menyatakan bahwa penggunaan game "Kahoot" memberikan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan. Mereka merasa terlibat dalam pembelajaran dan lebih termotivasi untuk aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran.

Motivasi dan Keterlibatan Siswa

Hasil analisis kuisioner menunjukkan adanya peningkatan motivasi siswa dalam belajar literasi digital setelah menggunakan game "Kahoot". Siswa merasa lebih termotivasi untuk belajar dan berinteraksi dengan teman sekelas dalam konteks literasi digital.

Berdasarkan hasil kuisioner, dapat disimpulkan bahwa penggunaan game edukasi "*Kahoot*" berbasis literasi *ICT* memberikan dampak positif terhadap kemampuan literasi digital siswa SMPN 5 Kota Sukabumi. Temuan ini konsisten dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman siswa tentang literasi digital.

Penggunaan game "*Kahoot*" dalam konteks literasi digital memberikan keuntungan bagi siswa karena karakteristik interaktifnya. Siswa dapat terlibat aktif dalam proses pembelajaran, berkompetisi secara sehat, dan belajar melalui pengalaman langsung. Dalam hal ini, game "*Kahoot*" telah membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan literasi digital, termasuk penggunaan teknologi, evaluasi informasi, dan etika digital.

Selain itu, penggunaan game "*Kahoot*" juga memberikan kegembiraan dan kesenangan dalam pembelajaran. Siswa merasa lebih termotivasi dan bersemangat untuk belajar, sehingga meningkatkan minat mereka terhadap literasi digital. Pengalaman pembelajaran yang menyenangkan juga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dan memperkuat interaksi antar siswa.

Meskipun demikian, perlu diingat bahwa penggunaan game "*Kahoot*" sebagai satu-satunya metode pembelajaran tidaklah cukup. Integrasi teknologi dalam pembelajaran perlu dipertimbangkan secara menyeluruh, dengan memperhatikan aspek kurikulum, penilaian, dan kebutuhan siswa. Selain itu, peran pendidik dalam mengarahkan dan mengawasi penggunaan game edukasi perlu diperhatikan untuk memastikan penggunaan teknologi dan game edukasi yang efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi digital siswa.

SIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini bertujuan untuk meneliti pengaruh penggunaan game edukasi "*Kahoot*" berbasis literasi *ICT* terhadap kemampuan literasi digital siswa SMPN 5 Kota Sukabumi. Melalui pengumpulan data menggunakan kuisioner dan *post-test game Kahoot*, hasil analisis data menunjukkan beberapa simpulan yang dapat diambil sebagai berikut:

1. Penggunaan game edukasi "*Kahoot*" berbasis literasi *ICT* secara signifikan meningkatkan kemampuan literasi digital siswa SMPN 5 Kota Sukabumi. Ditemukan adanya peningkatan yang signifikan pada pemahaman siswa tentang aspek-aspek literasi digital setelah intervensi menggunakan game "*Kahoot*".
2. Penggunaan game edukasi "*Kahoot*" memberikan pengalaman pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan bagi siswa. Partisipasi aktif siswa dalam game "*Kahoot*" meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan interaksi antar siswa dalam proses pembelajaran.
3. Integrasi teknologi dalam pembelajaran, khususnya penggunaan game edukasi "*Kahoot*" berbasis literasi *ICT*, merupakan strategi yang efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi digital siswa. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran mampu memfasilitasi pengembangan literasi digital siswa secara menyeluruh.

Simpulan ini mengindikasikan bahwa penggunaan game edukasi "Kahoot" berbasis literasi *ICT* dapat menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi digital siswa SMPN 5 Kota Sukabumi. Implikasi dari penelitian ini menunjukkan pentingnya mempertimbangkan penggunaan teknologi dan game edukasi dalam konteks pembelajaran untuk memfasilitasi pengembangan literasi digital siswa.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan, karena penelitian dilakukan pada satu sekolah dan satu kelas, sehingga generalisasi hasil penelitian ini perlu dilakukan dengan hati-hati.

Untuk itu, disarankan untuk melakukan penelitian lebih lanjut dengan menggunakan sampel yang lebih besar dan melibatkan beberapa sekolah. Penelitian selanjutnya juga dapat memperluas cakupan variabel yang diteliti untuk memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai pengaruh penggunaan game edukasi "Kahoot" berbasis literasi *ICT* terhadap kemampuan literasi digital siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami ingin mengucapkan terima kasih kepada tim peneliti, dosen pembimbing, dan semua pihak yang telah memberikan bimbingan, saran, dan dukungan sepanjang perjalanan penelitian ini. Kerjasama dan bantuan dari semua pihak telah membantu kami dalam mengatasi berbagai tantangan dan meraih hasil penelitian yang signifikan.

Terima kasih atas dukungan dari SMPN 5 Kota Sukabumi dan pihak terkait lainnya yang telah memberikan izin dan fasilitas untuk melaksanakan penelitian ini. Tanpa dukungan dan kerjasama mereka, penelitian ini tidak akan terwujud.

Akhir kata, kami berharap penelitian ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi positif dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Arto Vihavainen, Matti Luukkainen, & Jaakko Kurhila. (2017). A review of computer science education game evaluation studies. In Proceedings of the 2016 ACM Conference on Innovation and Technology in Computer Science Education.

Azevedo, R., Cromley, J. G., Moos, D. C., Greene, J. A., & Winters, F. I. (2011). Adaptive Content and Process Scaffolding: A key to facilitating students' self-regulated learning with hypermedia. In Psychological Test and Assessment Modeling (Vol. 53, Issue 1).

Djajanegara, A. R. (n.d.). Teknik Analisis Data (Analisis Kualitatif Pada Hasil Kuesioner).

Fraillon, J., Ainley, J., Schulz, W., Friedman, T., & Gebhardt, E. (2014). Preparing for Life in a Digital Age. In Preparing for Life in a Digital Age. Springer International Publishing. <https://doi.org/10.1007/978-3-319-14222-7>

Gee, J. P. (2003). What video games have to teach us about learning and literacy. Computers in Entertainment, 1(1), 20–20. <https://doi.org/10.1145/950566.950595>

Marc Prensky. (2007). Digital Game-Based Learning. Paragon House.

Naufal, H. A. (2021). LITERASI DIGITAL. Perspektif, 1(2), 195–202. <https://doi.org/10.53947/perspekt.v1i2.32>