



Peningkatan Kemampuan Numerasi Siswa Kelas 5 SDN Jatirejo dengan Metode *Game Based Learning* berbasis Kahoot

Anggila Ruly Eka Putri^{1*}, Aprilia Dwi Handayani²

¹ Universitas Nusantara PGRI Kediri

*Email korespondensi: anggireka2003@gmail.com

Diterima:
7 Agustus 2024

Dipresentasikan:
10 Agustus 2024

Disetujui Terbit:
08 Oktober 2024

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan numerasi siswa kelas 5 SDN Jatirejo dengan metode *Game Based Learning* berbasis aplikasi kahoot. Metode yang digunakan peneliti adalah metode pengukuran kemampuan siswa melalui tes. Tes yang digunakan dalam penelitian meliputi *pretest* dan *posttest*. Dari hasil Pre test didapatkan persentase siswa menjawab benar sebesar 45% dan setelah pengimplementasian metode *Game Based Learning* (GBL) didapatkan hasil *posttest* persentase siswa menjawab benar sebesar 56%. Dari kenaikan sebanyak 11%, maka dapat disimpulkan bahwa metode *Game Based Learning* (GBL) dengan menggunakan aplikasi kahoot efektif untuk meningkatkan kemampuan numerasi siswa kelas 5 di SDN Jatirejo.

Kata Kunci : Numerasi, game based learning, metode pembelajaran, kahoot.

PENDAHULUAN

Pada masa sekarang minat siswa pada matematika semakin menurun, salah satu faktor penyebabnya adalah penggunaan *game online* yang berlebihan. Game online dapat membuat siswa menjadi kecanduan, sehingga menyebabkan kurangnya ketertarikan siswa dengan aktivitas lain dan tidak adanya rasa nyaman apabila tidak bermain *game online* (Radandi, 2023). Oleh sebab itu, perlu adanya inovasi baru agar siswa kembali tertarik pada hal yang berkaitan dengan numerasi.

Numerasi merupakan salah satu kemampuan dasar yang harus dikuasai oleh siswa Sekolah Dasar (SD). Kemampuan nuemerasi tidak hanya kemampuan berhitung, tetapi juga kemampuan memahami konsep matematika, menyelesaikan masalah, dan menggunakan matematika dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, kemampuan numerasi siswa SD penting untuk diperhatikan. Menurut hasil AN (Asesmen Nasional) tahun 2021, capaian numerasi siswa SD di Indonesia masih tergolong rendah (Kemendikbud, 2022). Hal ini menunjukkan bahwa perlu dilakukan upaya-upaya serius untuk meningkatkan kemampuan numerasi siswa SD.

Pada penelitian ini akan dilakukan penelitian kemampuan numerasi pada siswa kelas 5 di SDN Jatirejo. SDN Jatirejo merupakan salah satu sekolah dasar yang ada di Kecamatan Banyakan, Kabupaten Kediri. Sebagian besar siswa di SDN Jatirejo masih memiliki minat yang rendah untuk belajar matematika dan rendahnya kemampuan numerasi siswa. Beberapa faktor yang menyebabkan rendahnya kemampuan numerasi siswa antara lain : kurangnya minat siswa terhadap matematika, metode pembelajaran yang kurang efektif, dan kurangnya media pembelajaran yang menarik.

Berdasarkan faktor penyebab rendahnya kemampuan siswa, ada beberapa upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut, diantaranya:

1. Meningkatkan minat siswa terhadap matematika.
2. Meningkatkan efektivitas metode pembelajaran.
3. Meningkatkan kualitas media pembelajaran.

Pada penelitian ini, peneliti memfokuskan pada poin kedua yaitu meningkatkan efektivitas metode pengajaran. Dalam hal ini digunakan metode *Game Based Learning* (GBL) dengan media pembelajaran menggunakan aplikasi kahoot. Karena masih berkaitan dengan permainan, maka diharapkan metode ini dapat meningkatkan minat mereka di bidang matematika dan meningkatkan kemampuan numerasi siswa di SDN Jatirejo.

METODE

Dalam penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif. Penelitian deskriptif kuantitatif merupakan meneliti, mendeskripsikan, dan menjelaskan hal yang dipelajari dengan apa adanya sehingga dapat ditarik kesimpulan dari hal diamati tersebut dalam bentuk angka (Purwanto, 2021). Dengan menggunakan aplikasi kahoot untuk membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan numerasi mereka.

Sebelum pemanfaatan kahoot, peneliti melakukan Pretest AKM kepada 15 sampel siswa di SDN Jatirejo. AKM (Asesmen Kompetensi Minimum) adalah pengukuran kompetensi dasar yang sangat penting bagi seluruh siswa untuk mengetahui dan mengembangkan kapasitas diri mereka untuk berpartisipasi positif di masyarakat (Kemendikbud, 2020). Pretest akm meliputi soal pilihan ganda, menjodohkan, dan benar salah. Sampel dipilih secara acak dengan memilih 7 siswa dari kelas 5A dan 8 siswa dari kelas 5B.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian di SDN Jatirejo dilakukan melalui 4 tahap yaitu Pretest AKM, pengimplementasian metode *game based learning* dengan menggunakan aplikasi kahoot, Posttest AKM, dan Uji T untuk mengukur tingkat keefektifan metode.

1. Pretest AKM

Pretest AKM (Asesmen Kompetensi Minimum) merupakan tes yang dilakukan untuk mengukur kemampuan awal siswa. Pretest AKM di lakukan pada 15 siswa kelas 5 di SDN Jatirejo. Tes ini dilaksanakan selama 2 hari dan didapatkan hasil seperti pada tabel berikut.

Tabel 1. Hasil Pretest Numerasi AKM siswa kelas V SDN Jatirejo

Aspek	Persentase
Persentase siswa menjawab benar	45%

Berdasarkan tabel 1 didapatkan persentase siswa menjawab benar sebesar 45%. Karena persentasi jawaban benar siswa yang masih relatif rendah,

maka perlu adanya perlakuan untuk meningkatkan keaktifan siswa. Salah satu caranya adalah dengan pengimplementasian Metode *Game Based Learning* berbasis Kahoot.

2. Pengimplementasian Metode *Game Based Learning* (GBL)

Setelah mengetahui kemampuan numerasi awal siswa yang relatif rendah, dilakukan pengimplementasian metode *Game Based Learning* (GBL). Metode ini menggunakan Kahoot sebagai media pembelajaran. *Game based learning* merupakan pemanfaatan game untuk tujuan pendidikan, sebagai alat yang dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran terutama pada numerasi siswa (Pratiwi & Musfiroh, 2014). Adapun manfaat dari pembelajaran yang menggunakan permainan, yaitu memotivasi siswa untuk mengerjakan tugas hingga selesai seperti halnya permainan yang mereka selesaikan dan juga untuk melatih kecepatan & ketepatan mereka dalam menyelesaikan suatu permasalahan pada soal. Langkah-langkah yang dilakukan adalah dengan menampilkan soal melalui lcd proyektor kemudian siswa mengerjakan soal secara berkelompok dengan satu kelompok berisi maksimal 3 siswa dengan satu kelompok memakai satu *chromebook*, kemudian mereka akan mengerjakan soal yang ditampilkan melalui *LCD Proyektor*. Setelah pengerjaan soal selesai dan skor mereka ditampilkan di layar, maka jawaban yang tadinya salah dapat didiskusikan bersama sehingga pada pengerjaan kahoot berikutnya mereka semakin termotivasi untuk mendapatkan skor tertinggi. Contoh soal terdapat pada gambar berikut.



Gambar 1. Contoh soal pada aplikasi kahoot

3. Posttest AKM

Pembelajaran dengan metode *Game Based Learning* berbasis kahoot ini berjalan sekitar 3 bulan. Dari hasil pembelajaran tersebut dilakukan posttest kepada 15 siswa yang sudah mengikuti pretest akm. Posttest AKM (Asesmen Kompetensi Minimum) merupakan tes yang dilakukan untuk mengukur kemampuan akhir siswa setelah pengimplementasian metode. Dari posttest numerasi diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil Posttest Numerasi AKM siswa kelas V SDN Jatirejo

Aspek	Nilai
Persentase siswa menjawab benar	56%

Pada tabel ditunjukkan hasil dari posttest numerasi akm dari 15 siswa dengan jumlah persentasi siswa menjawab benar 56%. Dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan numerasi siswa yang awalnya 45% naik menjadi 56%.

4. Uji T

Setelah mengetahui hasil posttest AKM dari 15 siswa maka dilakukan uji t dari hasil terhadap hasil pretest dan posttest AKM siswa SDN Jatirejo. Uji T dilakukan dengan menggunakan aplikasi SPSS. Dari uji t didapatkan hasil seperti pada tabel berikut.

Tabel 3. Hasil Uji T

Paired Samples Test							
	Paired Difference				t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
			Lower	Upper			
Sebelum diberikan metode GBL – Setelah diberikan metode GBL	-11,33333	2,94661	-17,65319	-5,01347	-3,846	14	0,002

Berdasarkan tabel hasil uji t diketahui adanya perbedaan yang signifikan antara sebelum metode GBL diterapkan dan sebelum metode GBL diterapkan. Hal ini dibuktikan dengan nilai signifikan sebesar 0,002 lebih besar dari 0,05. Keaktifan siswa menjadi lebih meningkat setelah pengimplementasian metode GBL. Maka ini membuktikan bahwa Metode *Game Based Learning* (GBL) berbasis aplikasi Kahoot efektif untuk meningkatkan kemampuan numerasi siswa SD.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil uji efektivitas, dapat disimpulkan bahwa metode *Game Based Learning* (GBL) dengan menggunakan aplikasi kahoot efektif untuk meningkatkan kemampuan numerasi siswa kelas V di SDN Jatirejo. Dibuktikan dengan rata-rata posttest yang lebih tinggi daripada nilai pretest, dikarenakan implementasi metode *Game Based Learning* (GBL). Dan juga dibuktikan dengan hasil uji t yang menunjukkan perbedaan yang signifikan dari sebelum dan sesudah pengimplementasian Metode *Game Based Learning* (GBL). Peningkatan tersebut merupakan peningkatan yang cukup besar karena metode baru diterapkan selama tiga bulan, besar kemungkinan peningkatan akan lebih besar apabila dilaksanakan secara rutin pada seluruh siswa di SDN Jatirejo.

**DAFTAR RUJUKAN**

- Listiani, N. M. (2014). Pengaruh Kreativitas Dan Motivasi Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Produktif Pemasaran Siswa Kelas XI SMK Negeri 2 Tuban . *Jurnal Ekonomi Pendidikan Dan Kewirausahaan*.
- M.Noer Pasha Radandi, S. S. (2023). Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Keterampilan Sosial Pada Remaja Gen Z. *Educate : Journal of Education and Learning*, 74-80.
- Ayu Fitriah Sari, I. N. (2022). Analisis Literasi Numerasi Siswa SMP dalam Menyelesaikan Soal Pola Bilangan. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 11963-11969.
- Daniel Makay, J. K. (2023). Bimbingan Belajar Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Numerasi Anak-Anak Desa Klis. *Jurnal Masyarakat Madani Indonesia*, 2, 315-321. doi:<https://doi.org/10.59025/js.v2i3.120>
- Erna Yayuk, A. R. (2023). Literasi Numerasi dalam Kerangka Kurikulum Merdeka Berbasis Art Education. *International Journal of Community Service Learning*, 7, 228-238. doi:<https://doi.org/10.23887/ijcsl.v7i2.56278>
- Gaudensiana Bopo, E. T. (2023). Peningkatan Kemampuan Numerasi dengan Media Papan Pintar Berhitung pada Anak Usia 6-7 Tahun. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10, 468-480. doi:<https://doi.org/10.38048/jipcb.v10i3.1998>
- Komang Redy Winatha, I. M. (2020). Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar. *Scholaria : Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 198-206.
- Nayla Ziva Salvia, F. P. (2022). Analisis Kemampuan Literasi Numerasi Peserta Didik Ditinjau dari Kecemasan Matematika. *Seminar Nasional Pendidikan Matematika*, 352-359.
- Ni Kadek Kasi Widiyanti, I. N. (2022). Meningkatkan Literasi Numerasi dan Pendidikan Karakter dengan E-Modul Bermuatan Etnomatematika. *JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)*, 331-343.
- Purwanto, A. J. (2021, Juli). Pemahaman Siswa Kelas XI SMK Negeri 1 Pujer Dalam Menyelesaikan Soal AKM Numerasi. *Journal of Mathematics Education and Learning*, 109-115. doi:<https://doi.org/10.19184/jomeal.v1i2.24272>
- Putra, E. A. (2015). Anak Berkesulitan Belajar di Sekolah Dasar Se-Kelurahan Kalumbuk Padang (Penelitian Deskriptif Kuantitatif). *E-JUPEKhu (Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus)*, 71-76.
- Safa Wildanul Arfi, C. H. (2023). Peran Mahasiswa Program Kampus Mengajar Angkatan 5 dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi dan Numerasi di Sekolah Dasar. *ABDI MASSA: Jurnal Pengabdian Nasional*, 11-22.



- Viona Calista S, N. K. (2019). Hubungan Reinforcement Terhadap Disiplin Anak Usia Dini Di PAUD Pembina 1 Kota Bengkulu (Studi Deskriptif Kuantitatif Di PAUD Pembina 1 Kota Bengkulu). *Jurnal Ilmiah Potensia*, 13-17.
- Wiwik Sulistyawati, W. S. (2022). Analisis (Deskriptif Kuantitatif) Motivasi Belajar Siswa dengan Model Blended Learning di Masa Pandemi Covid 19. *Kadikma*, 68-73.
- Yessica Indah Sinaga, C. P. (2023). Penguatan Literasi Numerasi dan Teknologi di SDN 21 Bathin Solapan Melalui Program Kampus Mengajar Angkatan 3. *Sevanam Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 21-30.
- Yudiarto Perdana Putra, N. V. (2022). Faktor Yang Mempengaruhi Gen Z Dalam Memilih Perguruan Tinggi. *Jurnal Studi Manajemen dan Bisnis*, 183-192.
- Yuke Salsabila, A. F. (2023). Hubungan antara Literasi Numerasi terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Kreatid Siswa SMP di Kecamatan Curug. *EQUALS : Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 42-54.