

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kecakapan membaca merupakan pilar dasar bagi murid untuk mencerna bahan ajar, memperluas cakrawala, serta melatih daya pikir kritis. Dalam kenyataannya, sektor pendidikan dewasa ini menjumpai tantangan berupa minimnya ketertarikan membaca di kalangan pelajar, terutama pada tingkat sekolah dasar. Kondisi ini menjadi hambatan nyata karena berpengaruh langsung terhadap mutu literasi peserta didik (Yusuf Bahariansyah et al., 2025)

Terdapat dua golongan penghalang minat baca di sekolah dasar. Faktor dari dalam diri mencakup kemampuan baca yang belum fasih, sikap enggan, serta anggapan bahwa membaca adalah kegiatan yang menjenuhkan. Di samping itu, sedikitnya rangsangan dan rutinitas membaca, rendahnya dorongan untuk belajar sendiri, serta keterbatasan penguasaan kosakata bahasa Indonesia menyebabkan murid sukar menangkap maksud dari bacaan (Paulus & Wuwur, 2022)

Di sisi lain, dampak penggunaan ponsel pintar dan televisi merupakan faktor luar yang cukup kuat. Pemakaian gawai serta televisi yang berlebihan cenderung memecah fokus murid dari kegiatan literasi. Banyak murid yang lebih condong menyaksikan televisi atau memainkan permainan digital daripada membaca buku. Daya pikat muatan digital yang lebih kuat daripada buku sering kali memangkas waktu belajar murid secara signifikan (Ansyah et al., 2024)

Mencermati keadaan tersebut, tenaga pendidik di sekolah sering kali hanya mengandalkan buku tugas murid serta buku paket saat mengajar. Cara mengajar yang tidak bervariasi ini kerap menimbulkan kebosanan bagi peserta didik. Padahal, pelajaran bahasa Indonesia idealnya mencakup kecakapan mendengar, berbicara, membaca, dan menulis untuk memicu kemandirian serta daya cipta murid dalam menggali ide-ide segar.

Oleh sebab itu, diperlukan sarana pengajaran yang sanggup menarik perhatian murid selama berlangsungnya proses belajar. Kemajuan teknologi saat ini menjadikan permainan sebagai alat ajar yang berdaya guna. Permainan edukatif, yang menampilkan materi serta penilaian secara teratur dan memikat, dapat menjadi alat yang sangat efisien untuk menambah partisipasi murid. Selain bertindak sebagai sarana hiburan, permainan saat ini juga sanggup mempercepat daya tangkap murid terhadap materi pelajaran (Adrillian et al., 2024)

Salah satu perangkat yang bisa digunakan pendidik adalah Kahoot, yaitu sistem belajar daring yang menyiapkan kuis serta permainan edukatif. Kahoot bersifat komunikatif dan dapat disisipkan ke dalam bermacam kegiatan seperti tes awal, tes akhir, latihan soal, maupun pengayaan lewat gawai pendidik dan murid. Akses menuju sistem ini membutuhkan akun Gmail. Perangkat ini memberikan empat fasilitas utama, yakni permainan, kuis, diskusi, serta jajak pendapat. Fasilitas kuis dan permainan dapat dilakukan secara mandiri maupun berkelompok, di mana tiap opsi jawaban diwakili oleh warna dan lambang

khusus. Permainan ini pun memacu murid untuk memberikan jawaban secara teliti dan akurat (Kehumasan et al., 2020)

Kahoot menyuguhkan cara pandang baru dalam menuntut ilmu melalui atmosfer penilaian yang komunikatif, menantang, serta mengasyikkan (Wakhyudin & Azizah, 2024). Keunggulan dari Kahoot terlihat pada soal-soal yang disajikan pada aplikasinya dengan penyajiannya yang menggunakan batasan waktu dalam menjawabnya. Dikarenakan adanya keterbatasan waktu, membuat siswa terlatih dalam berfikir secara cepat dan tepat ketika menyelesaikan soal yang diberikan menggunakan media Kahoot. Adapun keunggulan yang lain adalah jawaban dari soal pada media ini diwakili dengan gambar-gambar juga warna dan tampilan yang menarik baik yang ada pada perangkat guru maupun perangkat siswa (Icha Timart Diany Sinaga et al., 2022). Sebagai sarana ajar cadangan, Kahoot dibentuk untuk menghadirkan suasana kelas yang tidak membosankan. Dalam pelaksanaannya, murid terlibat dalam persaingan sehat untuk mengetes penguasaan materi (Cahyanti et al., 2023). Hal ini dikuatkan oleh riset (Lisa, 2025) yang menuturkan bahwa pemakaian Kahoot membangun atmosfer belajar yang kompetitif serta menambah semangat murid. Kegembiraan murid tampak nyata saat mereka berlomba menjawab soal dengan cepat karena sistem Kahoot secara langsung memaparkan urutan nilai sesudah tiap jawaban diberikan. Selain di dalam ruang kelas, Kahoot juga bisa diterapkan dalam kegiatan pelatihan agar suasana menjadi lebih semarak, baik melalui peramban web maupun aplikasi ponsel (az mazziyah 2021)

Mengacu pada penjelasan tersebut, riset ini bertujuan untuk menelaah dampak penggunaan sarana permainan edukatif Kahoot terhadap perolehan belajar murid. Terkait dengan hal tersebut, riset ini diberi tajuk "Pengaruh Media Gim Kahoot terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V".

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengaruh media terhadap hasil kemampuan literasi siswa kelas V?
2. Bagaimana peran literasi terhadap hasil kemampuan literasi siswa kelas V?

C. Tujuan Penelitian

1. Apakah ada pengaruh media terhadap hasil kemampuan literasi siswa kelas V
2. Apakah ada pengaruh literasi terhadap hasil kemampuan literasi siswa kelas V

D. Manfaat Penelitian

Hasil studi ini diharapkan mampu memberikan sumbangsih yang berarti, baik dalam pengembangan teori maupun implementasi praktisnya. Rincian mengenai manfaat tersebut akan dipaparkan pada bagian berikut

1. Manfaat Teoritis

Melalui penelitian ini, diharapkan lahir kontribusi yang berharga bagi pengembangan teori serta praktik di lapangan. Informasi lengkap mengenai manfaat penelitian ini akan dijelaskan sebagai berikut.

2. Manfaat Praktis

- a. Sebagai upaya memperkaya referensi di sekolah, studi ini diharapkan dapat membantu tenaga pendidik dalam memahami penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis permainan,

khususnya melalui pemanfaatan Kahoot dalam kegiatan belajar mengajar

- b. Penerapan media ini diharapkan mampu dalam membantu para siswa dalam proses belajar supaya dapat hasil yang efektif dan optimal, utamanya pada materi mata pelajaran Bahasa Indonesia
- c. Studi diharapkan mampu menjadi titik pijak bagi peneliti masa depan untuk mengeksplorasi lebih dalam perihal korelasi antara pemanfaatan berbagai media pembelajaran dengan peningkatan hasil belajar siswa.
- d. Kehadiran media ini diharapkan dapat diintegrasikan oleh pihak sekolah sebagai sarana alternatif untuk menunjang efektivitas dan kualitas kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia