

Penerapan *Game Based Learning* Dengan Media Kahoot dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca dan Memirsa Teks Deskripsi

Fadil Muhammad¹⁰, Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Negeri Jakarta, Indonesia
Sintowati Rini Utami², Universitas Negeri Jakarta, DKI Jakarta, Indonesia
Mutmainah³, Guru Bahasa Indonesia SMAN 21, DKI Jakarta, Indonesia

¹⁰fadil.education22@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas dengan tujuan untuk mengetahui penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* dengan media Kahoot untuk meningkatkan keterampilan membaca dan memirsa teks deskripsi siswa kelas XI. Penelitian ini mengacu pada model Kemmis dan Mc Taggart yang terdiri dari 4 komponen, yaitu 1) perencanaan, 2) pelaksanaan penelitian, 3) observasi, dan 4) refleksi yang secara berulang sebanyak 3 siklus. Subjek dari penelitian ini yaitu siswa kelas XI-6 SMAN 21 Jakarta yang berjumlah 36 orang pada semester ganjil tahun pelajaran 2024/2025. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa pada siklus I yaitu 70, siklus II yaitu 80, dan siklus III yaitu 88 yang mengalami peningkatan nilai keterampilan membaca dan memirsa teks deskripsi dan antusiasme siswa dalam pembelajaran ditunjukkan dengan baik karena pemanfaatan teknologi. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Game Based Learning* dapat meningkatkan keterampilan membaca dan memirsa teks deskripsi siswa kelas XI.

Kata kunci: *Game Based Learning*, Kahoot, Membaca dan Memirsa

Abstract: This study is a Classroom Action Research with the aim of determining the application of the *Game Based Learning* learning model with Kahoot media to improve the reading and viewing skills of descriptive texts of class XI students. This study refers to the Kemmis and Mc Taggart model which consists of 4 components, namely 1) planning, 2) implementation of research, 3) observation, and 4) reflection which are repeated for 3 cycles. The subjects of this study were 36 students of class XI-6 SMAN 21 Jakarta in the odd semester of the 2024/2025 school year. The results showed that the average score of students in cycle I was 70, cycle II was 80, and cycle III was 88 which experienced an increase in the value of reading and viewing skills of descriptive texts and student enthusiasm in learning was shown well because of the use of technology. From these results it can be concluded that the application of the *Game Based Learning* model can improve the reading and viewing skills of descriptive texts of class XI students.

Keywords: *Game Based Learning*, Kahoot, Reading Skills, dan Viewing Skills

Citation: Muhammad, Fadil., Utami, Sintowati Rini., Mutmainah. (2025). Penerapan *Game Based Learning* dengan Media Kahoot dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca dan Memirsa Teks Deskripsi. *EUNOIA (Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia)*, 5 (1), 99-111.



Copyright © tahun EUNOIA (Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia)
Published by Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara. This work is licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sebuah pilar fundamental dalam peradaban manusia dan menjadikan subjek diskusi yang tiada henti sepanjang sejarah. Pendidikan berasal dari bahasa Yunani, *paedagogy*, yang mengandung makna seorang anak yang pergi dan pulang diantar oleh seorang pelayan. Pelayan yang mengantar dan menjemput dinamakan *Paeda gogos*. Namun, pemahaman modern tentang pendidikan jauh melampaui definisi harfiah ini. Pendidikan diinterpretasikan sebagai sebuah proses yang dinamis dan berkelanjutan; ia adalah esensi dari kehidupan itu sendiri, mencakup segala pengalaman belajar yang terjadi dalam berbagai lingkungan dan sepanjang rentang kehidupan individu. Pendidikan adalah hidup. Pendidikan adalah segala pengalaman belajar yang berlangsung dalam segala lingkungan dan sepanjang hidup. Pendidikan adalah segala situasi hidup yang memengaruhi pertumbuhan dan perkembangan hidup (Azzahra, 2022:14). Definisi yang komprehensif ini menegaskan bahwa pendidikan bukan hanya terbatas pada institusi formal seperti sekolah, melainkan merupakan sebuah ekosistem pembelajaran yang kompleks dan interaktif, membentuk individu dari lahir hingga akhir hayatnya.

Tujuan hakiki dari pendidikan adalah upaya untuk mencerdaskan peserta didik dalam mengembangkan minat dan bakat yang ada dalam diri peserta didik tersebut agar menjadi insan yang bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia kreatif, berilmu, mandiri, inovatif, dan dapat berguna bagi bangsa dan negara serta dapat bertanggung jawab dengan apa yang telah diamanahkan kepada peserta didik tersebut. Dalam konteks yang lebih luas, pendidikan berfungsi sebagai perisai terhadap kebodohan, yang berpotensi merusak struktur sosial dan kemajuan bangsa. Melalui pendidikan yang berkualitas, individu-individu didorong untuk mengembangkan pola pikir yang cerdas dan adaptif, yang pada gilirannya akan menjadi aset tak ternilai bagi kemajuan kolektif. Dengan demikian, pendidikan adalah investasi jangka panjang yang membentuk sumber daya manusia unggul, yang merupakan prasyarat mutlak bagi kemakmuran dan stabilitas suatu negara.

Metafora pendidikan sebagai fondasi utama dalam membangun sebuah bangsa bukanlah tanpa alasan. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), fondasi didefinisikan sebagai dasar bangunan yang kuat, yang biasanya terletak di bawah permukaan tanah dan menjadi penopang struktur di atasnya. Analogi ini sangat relevan; sebuah bangsa dapat diibaratkan sebagai bangunan megah, di mana pendidikan bertindak sebagai dasar utama yang menentukan ketahanan dan keberlangsungannya. Sebagaimana sebuah bangunan kokoh berdiri menjulang ke langit berkat fondasi yang kuat, demikian pula sebuah bangsa akan mencapai kejayaan dan kemapanan jika sistem pendidikannya berkualitas dan merata. Fondasi yang rapuh akan menyebabkan keruntuhan, dan hal yang sama berlaku untuk bangsa yang mengabaikan kualitas pendidikannya. Konsep ini diperkuat oleh berbagai studi pembangunan yang menunjukkan korelasi kuat antara tingkat pendidikan suatu populasi dengan indeks pembangunan manusia, pertumbuhan ekonomi, dan stabilitas politik. Sebagaimana dikemukakan oleh Smith & Jones (2023) dalam studi mereka tentang negara-negara berkembang, investasi pada pendidikan dasar dan

menengah secara signifikan berkorelasi positif dengan peningkatan pendapatan per kapita dan penurunan angka kemiskinan, menunjukkan bahwa pendidikan bukan hanya alat untuk kemajuan individu, tetapi juga mesin penggerak transformasi sosial-ekonomi skala nasional (Smith & Jones, 2023).

Namun, realitas pendidikan di berbagai negara, termasuk Indonesia, seringkali menunjukkan dinamika kurang fluktuatif. Salah satu tolok ukur global yang paling sering digunakan untuk mengevaluasi kualitas sistem pendidikan adalah skor PISA (*Programme for International Student Assessment*) atau Program Penilaian Pelajar Internasional yang dirancang oleh *Organization for Economic Cooperation and Development* (OECD) khususnya dalam tingkat literasi membaca. PISA secara khusus menyoroti tingkat literasi membaca, yang merupakan indikator krusial dalam mengukur kemampuan siswa berusia 15 tahun untuk memahami, menggunakan, mengevaluasi, merefleksikan, dan terlibat dengan teks untuk mencapai tujuan mereka. Data PISA untuk Indonesia menunjukkan perjalanan yang berliku dalam tingkat literasi membaca dari tahun 2006 hingga 2022. Pada tahun 2006, skor Indonesia tercatat pada angka 393, mengalami kenaikan menjadi 402 pada tahun 2009. Namun, tren positif ini tidak berkelanjutan, dengan penurunan menjadi 396 pada tahun 2012. Meskipun sedikit naik satu poin menjadi 397 pada tahun 2015, skor kembali anjlok ke 371 pada tahun 2018, dan terus menurun hingga 359 pada tahun 2022. Hasil yang konsisten di bawah rata-rata OECD ini, yang menunjukkan penurunan signifikan dalam kurun waktu 16 tahun, harus menjadi alarm bagi seluruh pemangku kepentingan pendidikan di Indonesia, terutama para guru, yang berada di garis depan implementasi kebijakan pendidikan. Studi kasus oleh Kim & Lee (2024) mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi skor PISA di negara-negara Asia Tenggara mengidentifikasi bahwa kurangnya pelatihan guru dalam strategi literasi tingkat tinggi dan keterbatasan akses terhadap sumber daya pembelajaran inovatif adalah kontributor utama terhadap stagnasi atau penurunan skor (Kim & Lee, 2024).

Menanggapi data PISA yang mengkhawatirkan, peran guru menjadi sangat vital dalam merumuskan dan mengimplementasikan strategi pembelajaran literasi membaca yang tidak sekadar berfokus pada pengenalan huruf, kata, atau kalimat. Guru dituntut untuk mengembangkan pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk memahami secara mendalam dan akurat pesan yang disampaikan oleh penulis. Literasi membaca, dalam konteks modern, melampaui kemampuan dasar membaca; ia adalah keterampilan yang memungkinkan individu untuk berinteraksi secara efektif dengan simbol-simbol tertulis dalam berbagai praktik sosial (Britt, Rouet, & Durik, 2018, p. 1). Dalam era pasca-industri yang didominasi oleh informasi, penggunaan media cetak dan digital menjadi sangat esensial dalam berbagai aspek kehidupan. Ini mencakup aktivitas sehari-hari seperti belajar di sekolah, mencari pekerjaan, berkomunikasi dengan teman dan kerabat, berbelanja daring, hingga berpartisipasi aktif dalam masyarakat.

Dari definisi yang diperluas ini, dapat disimpulkan bahwa literasi membaca adalah kapasitas untuk memanfaatkan teks yang dibaca sebagai alat navigasi dalam setiap lini kehidupan, baik itu dalam konteks akademis

(bersekolah), profesional (bekerja), maupun sosial (bersosial). Oleh karena itu, penekanan yang kuat oleh guru terhadap literasi membaca dalam proses pembelajaran menjadi sangat krusial, karena ini merupakan bekal fundamental bagi siswa untuk menghadapi dan menjalani kehidupan sehari-hari dengan cakap dan mandiri. Guru perlu memahami bahwa literasi membaca adalah fondasi untuk pembelajaran seumur hidup, memungkinkan siswa untuk terus memperoleh informasi baru, beradaptasi dengan perubahan, dan berpartisipasi secara bermakna dalam masyarakat yang semakin kompleks. Penelitian oleh White & Brown (2023) menunjukkan bahwa siswa dengan tingkat literasi membaca yang tinggi tidak hanya menunjukkan performa akademis yang lebih baik di berbagai mata pelajaran, tetapi juga memiliki keterampilan pemecahan masalah dan berpikir kritis yang lebih unggul, yang sangat dibutuhkan di pasar kerja abad ke-21 (White & Brown, 2023).

Dalam mencapai peningkatan literasi membaca yang signifikan proses pembelajaran yang diterapkan oleh guru harus inovatif dan relevan dengan karakteristik serta kebutuhan siswa masa kini. Realitas yang tak terbantahkan adalah bahwa siswa saat ini hidup dalam era digital, di mana interaksi dengan perangkat gawai, baik untuk tujuan daring maupun luring, telah menjadi bagian integral dari rutinitas harian mereka. Interaksi yang konsisten dan berulang dengan gawai ini telah membentuk kebiasaan siswa dalam mengoperasikan berbagai jenis permainan digital dengan petunjuk yang ditampilkan di layar gawai mereka. Fenomena ini menghadirkan sebuah peluang sekaligus tantangan bagi pendidik: bagaimana memanfaatkan familiaritas siswa dengan teknologi dan permainan untuk tujuan pembelajaran?

Jawaban yang muncul dan semakin relevan adalah penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL). GBL adalah pendekatan pedagogis yang memanfaatkan elemen-elemen permainan atau seluruh permainan untuk memfasilitasi proses pembelajaran, memungkinkan siswa untuk belajar sambil terlibat dalam aktivitas bermain game menggunakan gawai mereka masing-masing. Model ini secara inheren menarik bagi generasi digital, karena memanfaatkan motivasi intrinsik yang sering muncul dari pengalaman bermain game, seperti tantangan, umpan balik langsung, penghargaan, dan rasa pencapaian. Samudera (2020) mengidentifikasi enam langkah atau sintak utama dalam penerapan model pembelajaran ini, meliputi: 1) memilih gim yang sesuai dengan topik pembelajaran, 2) penjelasan konsep materi, 3) penyampaian aturan main, 4) memainkan gim itu sendiri, 5) merangkum pengetahuan yang diperoleh dari permainan, dan 6) melakukan refleksi atas pengalaman belajar tersebut. Sintak ini menyediakan kerangka kerja yang terstruktur bagi guru untuk mengintegrasikan GBL secara efektif dalam proses pembelajaran. Dalam konteks penelitian ini, model pembelajaran *Game Based Learning* secara spesifik memanfaatkan media Kahoot! untuk meningkatkan keterampilan membaca dan memirsa teks deskripsi siswa kelas XI SMAN 21 Jakarta. Kahoot!, sebagai platform kuis berbasis permainan, menawarkan lingkungan yang interaktif dan kompetitif yang dapat memicu keterlibatan siswa secara aktif (Jones & Davis, 2022).

Konsep *Game Based Learning* (GBL) telah mendapatkan perhatian signifikan dalam penelitian pendidikan selama dekade terakhir, didukung oleh teori-teori belajar seperti konstruktivisme, di mana pembelajaran dianggap lebih efektif ketika peserta didik secara aktif membangun pengetahuannya melalui interaksi dan pengalaman. GBL, dengan sifatnya yang partisipatif dan berorientasi pada pemecahan masalah, selaras sempurna dengan prinsip-prinsip konstruktivisme (Smith, 2021). Selain itu, GBL juga memanfaatkan teori motivasi seperti Teori Penentuan Diri (Self-Determination Theory) yang menekankan pada kebutuhan manusia akan otonomi, kompetensi, dan keterhubungan. Ketika siswa merasakan kontrol atas pembelajaran mereka (otonomi), merasa mampu menyelesaikan tugas (kompetensi), dan berinteraksi dengan teman sebaya (keterhubungan) melalui GBL, motivasi intrinsik mereka untuk belajar akan meningkat secara drastis (Ryan & Deci, 2017).

Beberapa penelitian telah mengkaji efektivitas penerapan model pembelajaran GBL dalam berbagai konteks dan tujuan. Khaerunnisa, Latri, & Lestari (2022) melakukan penelitian tentang “Penerapan Metode Games Based Learning untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Siswa Kelas IV”, menunjukkan potensi GBL dalam membangkitkan dan mempertahankan minat belajar siswa. Studi ini menyimpulkan bahwa elemen permainan dapat mengurangi kebosanan dan meningkatkan partisipasi aktif. Selanjutnya, Aisyah, Wibawa, Mumtaziah, Sholaihah, & Hikmawan (2021) meneliti “Game-based Learning (GBL) sebagai Inovasi dan Solusi Percepatan Adaptasi Belajar pada Masa New Normal”. Penelitian ini menggarisbawahi fleksibilitas GBL sebagai alat adaptif dalam lingkungan belajar yang berubah, seperti yang dialami selama pandemi, di mana solusi inovatif sangat dibutuhkan untuk menjaga kualitas pembelajaran. Kemudian, Iis, Sobari, & Suhara (2022) dalam karyanya “Penerapan Metode Game Based Learning Berbantuan Gather Town dalam Mata Kuliah Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Memirsa” menunjukkan bagaimana GBL dapat diimplementasikan dalam mata kuliah spesifik untuk meningkatkan keterampilan berbahasa, khususnya memirsa, melalui platform virtual yang imersif. Penelitian ini memperkuat argumen bahwa GBL tidak hanya terbatas pada mata pelajaran tertentu tetapi juga relevan untuk pengembangan keterampilan yang kompleks.

Selain itu, Samudera (2020) secara spesifik membahas penggunaan aplikasi Kahoot! sebagai *digital game-based learning* dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di Madrasah Aliyah Pembangunan UIN Jakarta. Temuan Samudera mendukung gagasan bahwa Kahoot! dapat secara signifikan

meningkatkan keterlibatan siswa dan efektivitas pembelajaran di lingkungan pendidikan menengah. Penelitian lain oleh Putri dan Sari (2023) juga mengulas efektivitas Kahoot! dalam meningkatkan pemahaman konsep matematika pada siswa SMP, menunjukkan fleksibilitas Kahoot! di berbagai disiplin ilmu (Putri & Sari, 2023).

Meskipun penelitian-penelitian sebelumnya telah mengeksplorasi manfaat *Game Based Learning* (GBL) dalam meningkatkan minat belajar, sebagai solusi inovatif di masa adaptasi baru, dan dalam penerapan pada mata kuliah

spesifik seperti keterampilan berbahasa memirsa, masih terdapat celah penelitian yang signifikan yang belum sepenuhnya terisi. *Gap* utama antara penelitian-penelitian yang disebutkan di atas dan penelitian ini terletak pada fokus dan konteks spesifiknya. Penelitian-penelitian sebelumnya cenderung lebih menitikberatkan pada aspek minat belajar siswa, validasi GBL sebagai inovasi dan solusi umum, serta penerapannya dalam lingkup mata kuliah di tingkat perguruan tinggi.

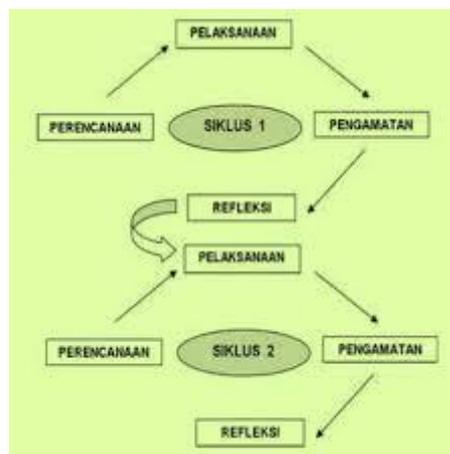
Sebaliknya, kebaruan (*novelty*) dari penelitian ini secara spesifik berfokus pada penerapan model *Game Based Learning* dengan media Kahoot! untuk meningkatkan keterampilan membaca dan memirsa teks deskripsi pada siswa kelas XI Sekolah Menengah Atas (SMA) di SMAN 21 Jakarta. Penekanan pada kombinasi keterampilan membaca *dan* memirsa, serta konteks teks deskripsi, merupakan area yang belum banyak dieksplorasi secara mendalam dengan pendekatan GBL dan media Kahoot! di jenjang SMA. Teks deskripsi sendiri menuntut kemampuan siswa untuk mengidentifikasi detail, gagasan utama, dan struktur teks secara visual maupun tekstual, yang relevan dengan keterampilan memirsa. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengisi *gap* tersebut dengan memberikan bukti empiris tentang efektivitas GBL dan Kahoot! dalam konteks keterampilan yang lebih kompleks dan spesifik ini pada jenjang pendidikan menengah atas.

Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara yang dilakukan dengan guru dan siswa di SMAN 21 Jakarta, terungkap bahwa siswa kelas XI menunjukkan minat belajar yang rendah, terutama disebabkan oleh model pembelajaran dan media yang kurang inovatif yang diterapkan oleh guru. Kondisi ini kontras dengan kenyataan bahwa siswa, dari hari ke hari, semakin terintegrasi dengan perkembangan teknologi global dan sangat bergantung pada gawai dalam menjalani berbagai aspek kehidupan mereka. Kesenjangan antara metode pembelajaran konvensional dan gaya belajar siswa yang akrab dengan teknologi ini menciptakan urgensi untuk mengadopsi pendekatan yang lebih relevan dan menarik.

Oleh karena itu, tujuan utama dari penelitian tindakan kelas ini adalah untuk meningkatkan keterampilan membaca dan memirsa teks deskripsi siswa kelas XI SMAN 21 Jakarta melalui penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan media Kahoot!. Penelitian ini secara khusus akan menekankan pada bagaimana implementasi model pembelajaran GBL dengan bantuan media Kahoot! ini akan berjalan di kelas XI SMAN 21 Jakarta. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis dalam meningkatkan kualitas pembelajaran literasi di sekolah, serta menambah khazanah pengetahuan mengenai efektivitas GBL dalam konteks keterampilan membaca dan memirsa yang spesifik.

METODE

Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kualitatif. Menurut Taufiqillah (2006) dalam Nurgiansah, Pratama, & Nurchotimah (2021), pendekatan kualitatif adalah pendekatan yang bersifat menggambarkan kenyataan. Nugiansah & Widyastuti (2020) juga menjelaskan dengan menggunakan pendekatan kualitatif, peneliti dapat memfokuskan perhatiannya pada kejadian-kejadian alamiah. Jenis penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Model PTK pada penelitian ini mengacu pada Stephen Kemmis dan Robyn McTaggart dalam Saputra (2021:56) dimana ada empat bagian komponen, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan penelitian (*acting*), observasi atau pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Keempat bagian ini bertujuan untuk menggambarkan peningkatan pemahaman isi teks deskripsi dalam elemen membaca dan memirsa menggunakan metode *Game Based Learning* media Kahoot.



Gambar 1. Model PTK Kemmis dan McTaggarts

PTK dilakukan secara berulang atau siklus dengan tujuan meningkatkan keterampilan mengajar guru dan hasil belajar peserta didik. Penelitian ini dilaksanakan pada Juli 2024 semester gasal tahun pelajaran 2024/2025. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas XI di SMA Negeri 21 Jakarta yang berjumlah 36 dan peneliti sebagai guru mata pelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian ini dilaksanakan menggunakan siklus untuk terus memperbaiki proses pembelajaran. Prosedur penelitian ini dilakukan dalam tiga siklus, dengan setiap siklusnya melalui keempat tahap PTK tersebut, diantaranya:

Siklus I

1. Perencanaan

Pada tahap ini, peneliti melakukan perencanaan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Game Based Learning* dengan media Kahoot pada kelas XI-6. Perencanaan pembelajaran mencakup:

- a. Menyusun modul ajar
- b. Menyiapkan media pembelajaran Canva
- c. Menyusun instrumen evaluasi.

2. Pelaksanaan

Pada tahap ini peneliti melaksanakan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Game Based Learning* dengan media Kahoot pada kelas XI-6 sesuai modul ajar yang telah disusun.

3. Pengamatan

Pada tahap ini, peneliti melakukan pengamatan terhadap proses pembelajaran dan hasil peserta didik. Pengamatan dilakukan dengan menggunakan instrumen evaluasi yang telah disusun.

4. Refleksi

Pada tahap ini, peneliti merefleksikan hasil pengamatan guna menentukan langkah-langkah perbaikan pada siklus selanjutnya.

Siklus II

1. Perencanaan

Pada tahap ini, peneliti melakukan perencanaan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Game Based Learning* dengan media Kahoot pada kelas XI-2. Perencanaan pembelajaran mencakup:

- a. Menyusun modul ajar
- b. Menyiapkan media pembelajaran Canva
- c. Menyusun instrumen evaluasi.

2. Pelaksanaan

Pada tahap ini peneliti melaksanakan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Game Based Learning* dengan media Kahoot pada kelas XI-2 sesuai modul ajar yang telah disusun.

3. Pengamatan

Pada tahap ini, peneliti melakukan pengamatan terhadap proses pembelajaran dan hasil peserta didik. Pengamatan dilakukan dengan menggunakan instrumen evaluasi yang telah disusun.

4. Refleksi

Pada tahap ini, peneliti merefleksikan hasil pengamatan guna menentukan langkah-langkah perbaikan pada siklus selanjutnya.

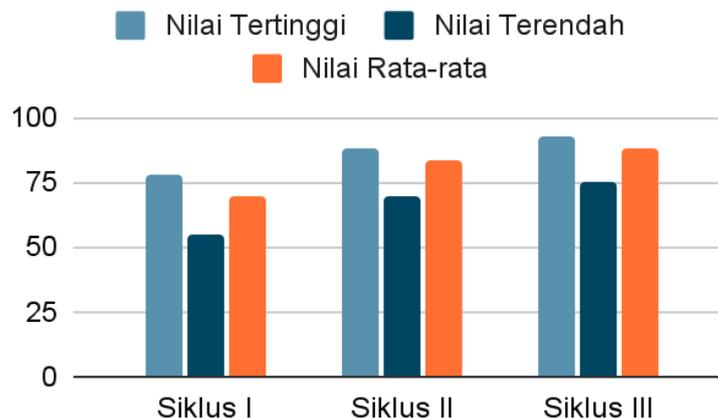
Siklus III

Pada siklus III, peneliti melakukan perbaikan berdasarkan hasil refleksi pada siklus II. Perbaikan tersebut mencakup:

- a. Menyempurnakan konten.
- b. Menyempurnakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Peneliti memperoleh data nilai awal siswa melalui asesmen diagnostik kognitif dalam keterampilan membaca dan memirsa teks deskripsi sebelum menerapkan model pembelajaran *Game Based Learning* dengan media Kahoot bahwa nilai siswa masih di bawah Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) yaitu 75. Namun setelah diterapkan model pembelajaran *Game Based Learning* dengan media Kahoot pada siklus I, keterampilan membaca dan memirsa siswa pada teks deskripsi meningkat.



Gambar 1. Diagram Perbandingan Nilai Keterampilan Membaca dan Memirsa

Gambar I di atas menunjukkan perbandingan nilai keterampilan membaca dan memirsa siswa dari siklus I sampai siklus III. Terlihat bahwa pada siklus I, nilai tertinggi yaitu 78, nilai terendah 55, dan nilai rata-rata yaitu 70. Meskipun masih ada siswa yang tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP), tetapi terlihat nilai keterampilan membaca dan memirsa siswa setelah diterapkan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan media Kahoot untuk dijadikan bahan refleksi pada siklus II.

Pada siklus II, nilai siswa mengalami peningkatan dari siklus I. Terlihat nilai tertinggi yaitu 88, terendah yaitu 70, dan nilai rata-rata yaitu 83. Hal ini menunjukkan bahwa pada siklus II, nilai keterampilan membaca dan memirsa siswa meningkat dari siklus sebelumnya.

Pada akhir siklus, yaitu siklus III, nilai keterampilan membaca dan memirsa siswa mengalami peningkatan yaitu nilai tertinggi 93, nilai terendah 75, dan nilai rata-rata 88. Selain itu, tidak ada lagi siswa yang memiliki nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) yaitu 75.

Pembahasan

Setelah melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan penelitian, observasi, dan refleksi pada siklus I, nilai siswa menunjukkan peningkatan keterampilan membaca dan memirsa siswa setelah diterapkan model pembelajaran *Game Based Learning* dengan media Kahoot. Terlihat nilai tertinggi yaitu 78, nilai terendah 55, dan nilai rata-rata yaitu 70. Hasil refleksi dari siklus I ditemukan bahwa (1) kurang efektifnya penggunaan waktu dalam menerapkan model

Game Based Learning, (2) siswa belum menunjukkan antusiasme dalam pembelajaran, (3) siswa kebingungan untuk mengakses Kahoot sehingga memakan waktu yang lama, (4) siswa tidak memanfaatkan waktu dengan baik dalam menjawab pertanyaan di media Kahoot sehingga siswa kehabisan waktu, dan (5) siswa belum memahami materi seutuhnya. Temuan dari refleksi tersebut digunakan sebagai perbaikan pada siklus II.

Pada siklus II, nilai keterampilan membaca dan memirsa siswa mengalami peningkatan dari siklus I. Terlihat nilai tertinggi yaitu 88, terendah yaitu 70, dan nilai rata-rata yaitu 83. Hal ini menunjukkan bahwa pada siklus II, nilai keterampilan membaca dan memirsa siswa meningkat dari siklus sebelumnya. Pada siklus II ini, penggunaan waktu dalam menerapkan model pembelajaran *Game Based Learning* sudah efektif atau tepat waktu, siswa sudah menunjukkan antusiasmenya dalam pembelajaran, siswa sudah tidak kebingungan dalam mengakses media Kahoot, siswa sudah cukup memahami materi dengan baik, tetapi siswa belum bisa memanfaatkan waktu dengan baik dalam menjawab pertanyaan di media Kahoot sehingga siswa masih kehabisan waktu. Terdapat pula refleksi tambahan dari siklus II ini bahwa siswa terdistraksi oleh fitur-fitur lain di Kahoot atau perangkat mereka. Hal ini mengganggu konsentrasi selama kuis berlangsung. Hasil refleksi tersebut menjadi perhatian penuh untuk melakukan siklus III.

Pada siklus III, nilai keterampilan membaca dan memirsa siswa mengalami peningkatan yaitu nilai tertinggi 93, nilai terendah 75, dan nilai rata-rata 88. Selain itu, tidak ada lagi siswa yang memiliki nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) yaitu 75. Selain penggunaan waktu yang sudah efektif dalam penerapan model *Game Based Learning*, siswa tetap menunjukkan antusiasmenya dalam pembelajaran, siswa sudah memahami cara pengoperasian media Kahoot sehingga dapat memanfaatkan waktu dengan baik, dan siswa sudah dapat mengontrol distraksi-distraksi yang sedang dan akan terjadi dalam mengoperasikan media Kahoot.

Berdasarkan refleksi dan perbaikan yang dilakukan dari siklus I sampai siklus III, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan media Kahoot dapat meningkatkan keterampilan membaca dan memirsa teks deskripsi siswa kelas XI-6 SMAN 21 Jakarta. Hal tersebut ditunjukkan pada nilai rata-rata siswa yang meningkat dari siklus I yaitu 70, siklus II yaitu 83, dan siklus III yaitu 88. Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran juga sudah tercapai dari siklus II. Berikut disajikan diagram perbandingan peningkatan keterampilan membaca dan memirsa siswa dari siklus I sampai siklus III.

SIMPULAN

Berdasarkan analisis komprehensif dari hasil penelitian tindakan kelas mengenai penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) dengan media Kahoot!, dapat disimpulkan bahwa intervensi ini secara signifikan dan efektif mampu meningkatkan keterampilan membaca dan memirsa teks deskripsi pada siswa kelas XI-6 SMAN 21 Jakarta. Peningkatan ini terbukti melalui progres nilai rata-rata siswa yang konsisten dari siklus I (70) ke siklus II

(83), dan mencapai puncaknya pada siklus III (88). Data ini secara jelas menunjukkan bahwa tantangan literasi membaca yang sebelumnya teridentifikasi, sejalan dengan tren fluktuatif skor PISA Indonesia yang memerlukan pendekatan inovatif, berhasil diatasi melalui strategi pembelajaran ini.

Keberhasilan ini tidak terlepas dari karakteristik inheren *Game Based Learning* dan fitur interaktif Kahoot!. Seperti yang dibahas dalam pendahuluan, GBL memanfaatkan elemen permainan yang sejalan dengan teori motivasi seperti Teori Penentuan Diri, di mana otonomi, kompetensi, dan keterhubungan yang dirasakan siswa saat bermain game dapat meningkatkan motivasi intrinsik mereka. Hal ini secara konkret tercermin dari antusiasme siswa yang tinggi dalam pembelajaran, sebuah perubahan signifikan dari kondisi minat belajar yang rendah di awal penelitian. Siswa tidak hanya menunjukkan partisipasi aktif tetapi juga memahami pengoperasian fitur-fitur Kahoot! dengan baik, mampu memanfaatkan waktu secara optimal, dan mengendalikan distraksi, yang mengindikasikan peningkatan kompetensi dan fokus belajar. Aspek ini selaras dengan prinsip konstruktivisme, di mana siswa secara aktif membangun pengetahuan mereka melalui interaksi langsung dengan media pembelajaran.

Dengan demikian, penelitian ini memperkuat argumen bahwa integrasi teknologi dan elemen permainan dalam proses pembelajaran merupakan respons adaptif terhadap gaya belajar generasi digital saat ini. Penerapan GBL berbantuan Kahoot! terbukti mampu menjembatani kesenjangan antara metode pengajaran konvensional dan kebutuhan siswa yang akrab dengan gawai, menghasilkan peningkatan yang nyata pada keterampilan kognitif esensial seperti membaca dan memirsa teks deskripsi. Hasil ini tidak hanya memenuhi tujuan penelitian, tetapi juga memberikan validasi empiris terhadap potensi *digital game-based learning* sebagai alat yang powerful untuk memajukan kualitas pendidikan di era kontemporer. Sebagai penutup, disarankan agar para guru secara proaktif dan optimal memanfaatkan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan media Kahoot! sebagai strategi untuk meningkatkan keterampilan membaca dan memirsa siswa di berbagai jenjang. Bagi komunitas peneliti, hasil ini membuka jalan bagi studi lanjutan untuk mengeksplorasi efektivitas GBL di berbagai disiplin ilmu, jenis teks, dan karakteristik siswa, guna terus mengembangkan inovasi dalam dunia pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Azzahra, I. S. S., Sobari, T., & Suhara, A. M. (2022). *Penerapan Metode Game Based Learning Berbantuan Gather Town dalam Mata Kuliah Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Memirsra*. Parole: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia, 5(6).
<https://doi.org/10.22460/parole.v5i6.10744https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/parole/article/view/10744/3885>
- Britt, M., Rouet, J., & Durik, A. (2018). *Literacy beyond text comprehension: A theory of purposeful reading*. In *Text relevance and learning from text*. New York: Routledge.
- Cinta, A., Wibawa, P., Mumtaziah, H. Q., Sholaihah, L. A., & Hikmawan, R. (2021). *INTEGRATED (Information Technology and Vocational Education) Game-based learning (gbl) sebagai inovasi dan solusi percepatan adaptasi belajar pada masa new normal*. Integrated, <https://ejournal.upi.edu/index.php/integrated/article/view/32729>.
- Irawan, L. A. dan dodi. (2023). Pentingnya Mengenalkan Alqur'an Sejak Dini Melalui Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Indonesia(PJPI)*, 1(1).<https://ejournal.lapad.id/index.php/PJPI/article/download/83/51>.
- Jones, A., & Davis, B. (2022). *The effectiveness of Kahoot! in fostering student engagement in language learning*. Journal of Educational Technology Research, 15(3), 123-135.
- Khaerunnisa, Latri, & Lestari. (2022). *JIKAP PGSD : Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan Penerapan Metode Games Based Learning Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Siswa Kelas IV*. *Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 6(3).
<https://doi.org/10.26858/jkp.v8i2.61285>.
- Kim, S., & Lee, J. (2024). *Factors influencing PISA scores in Southeast Asian countries: A comparative study*. Asian Journal of Education and Development, 8(1), 45-62.
- Nurgiansah, T. H., & Widyastuti, T. M. (2019). Membangun Kesadaran Hukum Mahasiswa PPPKN UPY dalam Berlalu Lintas. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan* (Vol. 2, Issue 2). Halaman 97-102.
<https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Nurgiansah, T. H., & Widyastuti, T. M. (2019). Membangun Kesadaran Hukum Mahasiswa PPPKN UPY dalam Berlalu Lintas. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 2(2), 97–102.
- Nurgiansah, T. H., Pratama, F. F., & Iman Nurchotimah, A. S. (2021). Penelitian Tindakan Kelas dalam Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan PKN (Pancasila Dan Kewarganegaraan)*, 2(1).
<https://doi.org/10.26418/jppkn.v2i1.41752>
<https://jurnal.untan.ac.id/index.php/JPPKn/article/view/41752>
- Putri, S., & Sari, N. (2023). *Efektivitas penggunaan Kahoot! dalam meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa sekolah menengah pertama*. Jurnal Pendidikan Matematika, 7(2), 87-99.
<https://repository.uiad.ac.id/id/eprint/1503/1/SKRIPSI%20FAHMITA%20SARI.pdf>
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2017). *Self-determination theory: Basic psychological needs in motivation, development, and wellness*. Guilford Press. Samudera, A. S. (2020). Penggunaan Aplikasi Kahoot! Sebagai Digital Game-Based Learning Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Di Madrasah Aliyah

- Pembangunan UIN Jakarta. *Penggunaan Aplikasi Kahoot! Sebagai Digital*. <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/53208>.
- Saputro, K. A., Sari, C. K., & Winarsi, S. (2021). Peningkatan Keterampilan Membaca Dengan Menggunakan Media Audio Visual Di Sekolah Dasar. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3(5), halaman 1910-1917. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.690><https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/690>
- Smith, J. (2021). *Constructivism in game-based learning environments*. Educational Technology Research and Development, 69(4), 1877-1890.
- Smith, R., & Jones, A. (2023). *The impact of education investment on economic development in emerging countries*. International Journal of Educational Economics, 10(2), 210-225.
- White, K., & Brown, L. (2023). *Reading literacy and its correlation with problem-solving skills and critical thinking*. Journal of Cognitive Education and Psychology, 17(1), 30-45.
- Wibawa, A. C. P., Mumtaziah, H. Q., Sholaihah, L. A., & Hikmawan, R. (2021). Game-based learning (gbl) sebagai inovasi dan solusi percepatan adaptasi belajar pada masa new normal. *Jurnal: Integrated (Information Technology and Vocational Education)*, 3(1), 17-22. <https://pdfs.semanticscholar.org/5140/af91fbdf6bd29545fb7d0ba5f7215ad57837.pdf>