

**ANALISIS LITERASI DIGITAL PESERTA DIDIK PADA
MATERI ARITMETIKA SOSIAL BERBASIS APLIKASI
*KAHOOT***

SKRIPSI

Oleh :
DWI HANDRINI ZULITANIA
NIM D74217037



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
JURUSAN PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN IPA
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
JANUARI 2023**

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : DWI HANDRINI ZULITANIA

NIM : D74217037

Jurusan/Program Studi : PMIPA/Pendidikan Matematika

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar tulisan saya, dan bukan merupakan plagiasi baik sebagian atau seluruhnya. Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil plagiasi, baik sebagian atau seluruhnya, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Surabaya, Januari 2023

Yang membuat pernyataan ini



DWI HANDRINI ZULITANIA

NIM D74217037

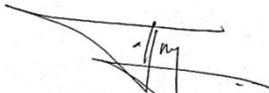
PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi oleh :
Nama : Dwi Handrini Zulitania
NIM : D74217037
Judul : Analisis Literasi Digital Peserta Didik Pada Materi Aritmatika Sosial Berbasis Aplikasi *Kahoot* Ditinjau Dari Level Kompetensi (*Basic, Medium, Advance*).
Ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

Surabaya, Januari 2023

Pembimbing I,

Pembimbing II,



Agus Prasetyo Kurniawan, M.Pd
NIP 198308212011011009



Maunah Setyawati, M.Si
NIP 197411042008012008

PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Skripsi oleh Dewi Handrini Zuliana ini telah dipertahankan di depan

Tim Penguji Skripsi

Surabaya,

Mengesahkan, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

Dekan,



Prof. Dr. H. Muhammad Thohir, S.Ag., M.Pd

NIP. 167407251998031001

Tim Penguji,

Penguji I,

Lisatul Uiyah-Sadieda, S.Si., M.Pd

NIP. 198309262006042002

Penguji II,

Yuni Arrifadaha, M.Pd

NIP. 197306052007012048

Penguji III,

Agus Prasetyo Kurniawan, M.Pd

NIP. 198308212011011009

Penguji IV,

Marnah Setyawati, M.Si

NIP. 197411047008012008

LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpustakaan@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Dwi Handrini Zulitania
NIM : D74217037
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan Keguruan / Pendidikan Matematika
E-mail address : handrini98@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

Skripsi Tesis Desertasi Lain-lain (.....)

yang berjudul :

Analisis Literasi Digital Peserta Didik pada Materi Aritmatika Sosial Berbasis Aplikasi *Kaboot*

berserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara **fulltext** untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 30 Januari 2023

Penulis

Dwi Handrini Zulitania

ANALISIS LITERASI DIGITAL PESERTA DIDIK PADA MATERI ARITMETIKA SOSIAL BERBASIS APLIKASI KAHOOT

Oleh :
DWI HANDRINI ZULITANIA

ABSTRAK

Teknologi pendidikan berbasis digital harus diimbangi dengan kemampuan yang mengarah pada digitalisasi seperti saat ini atau biasa disebut dengan kemampuan literasi digital. Literasi digital adalah kemampuan seseorang dalam memahami dan memanfaatkan informasi yang bersumber dari berbagai sistem komputasi digital. Untuk melihat tingkatan literasi digital dapat diukur sesuai dengan *individual competence framework*. Terdapat tiga indikator yang digunakan yaitu *technical skill*, *critical understanding* dan *social competence*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan tingkat literasi peserta didik pada materi aritmetika sosial berbasis aplikasi *kahoot* di SMP Negeri 5 Tuban.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif, yang dilaksanakan di SMP Negeri 5 Tuban dengan teknik pengumpulan data observasi dan wawancara. Uji coba dilakukan pada 6 peserta didik kelas VIII-A yang dipilih secara acak menggunakan *purposive sampling*. Kemudian data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik analisis data Miles dan Huberman yaitu dengan reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan berdasarkan indikator *individual competence framework*.

Hasil penelitian ini memaparkan dari 6 peserta didik yang telah dianalisis menggunakan indikator literasi digital diantaranya 2 peserta didik berada pada tingkatan *medium* pada indikator *technical skills* dan *critical understanding* tetapi pada indikator *social competence* berada pada tingkatan *basic*, 2 peserta didik berada pada tingkatan *medium* pada seluruh indikator yaitu *technical skills*, *critical understanding* dan juga *social competence* sedangkan 2 peserta didik lain berada pada tingkatan *advance* pada seluruh indikator.

Kata kunci : Literasi Digital, Aritmatika Sosial, Level Kompetensi , Aplikasi *Kahoot*

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL LUAR.....	i
HALAMAN SAMPUL DALAM.....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	iii
PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI.....	iv
PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI.....	v
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	vi
ABSTRAK.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Tujuan Penelitian.....	8
D. Manfaat Penelitian.....	8
E. Batasan Penelitian.....	9
F. Definisi Operasional Variabel.....	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	10
A. Literasi Digital.....	10
1. Pengertian Literasi.....	10
2. Pengertian Literasi Digital.....	12
3. Manfaat Literasi Digital.....	14
4. Elemen Literasi Digital.....	17
5. Indikator Literasi Digital.....	19
B. Materi Aritmetika Sosial.....	24

1. Nilai suatu barang.....	24
2. Keuntungan dan kerugian	24
3. Rabat.....	25
4. Bruto, Netto , Tara.....	25
5. Bunga.....	25
6. Pajak	26
C. Aplikasi <i>Kahoot</i>	26
D. Hubungan Aplikasi <i>Kahoot</i> Terhadap Literasi Digital Peserta Didik	33
E. Hubungan Aplikasi <i>Kahoot</i> Pada Materi Aritmatika Sosial.....	34
BAB III METODE PENELITIAN	36
A. Jenis Penelitian.....	36
B. Waktu dan Tempat Penelitian	36
C. Subjek Penelitian.....	36
D. Teknik Pengumpulan Data	37
1. Observasi	37
2. Wawancara	38
E. Instrumen Penelitian.....	38
1. Lembar observasi.....	38
2. Pedoman wawancara	41
F. Keabsahan Data.....	42
G. Teknik Analisis Data.....	43
1. Reduksi Data Literasi Digital Observasi dan Wawancara	43
2. Penyajian Data (<i>Data Display</i>)	46
3. Penyajian Data	46
4. Penarikan Kesimpulan	46

H. Prosedur Penelitian.....	48
1. Tahap Persiapan.....	48
2. Tahap Pelaksanaan.....	48
3. Tahap Analisa Data.....	49
4. Tahap Pengerjaan Laporan	49
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	50
A. Deskripsi dan Analisis Data Literasi Digital Peserta Didik	50
1. Subjek S1.....	50
2. Subjek S2.....	57
3. Subjek S3.....	64
4. Subjek M2	71
5. Subjek A1	78
6. Subjek S6.....	85
BAB V PEMBAHASAN.....	93
A. Pembahasan Hasil Penelitian	93
B. Diskusi Hasil Penelitian	96
C. Kelemahan Penelitian.....	97
BAB VI PENUTUP.....	98
A. Simpulan	98
B. Saran	98
DAFTAR PUSTAKA.....	99

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Indikator Individual Competence Framework	20
Tabel 2.2	Tingkatan Literasi Digital	21
Tabel 2.3	Tingkatan Kompetensi Literasi Digital	23
Tabel 3.1	Jadwal Tahap Penelitian.....	36
Tabel 3.2	Subjek Penelitian.....	37
Tabel 3.3	Lembar Observasi Literasi Digital	39
Tabel 3.4	Rubrik Penskoran Literasi Digital	41
Tabel 3.5	Validator Instrumen	42
Tabel 3.6	Hasil Observasi	44
Tabel 3.7	Kategori Tingkatan Literasi Digital	47
Tabel 3.8	Skor Tingkat Literasi Digital.....	48
Tabel 4.1	Hasil Observasi Subjek S1	50
Tabel 4.2	Hasil Literasi Digital Subjek S1.....	56
Tabel 4.3	Hasil Observasi Subjek S2	57
Tabel 4.4	Hasil Literasi Digital Subjek S 2.....	63
Tabel 4.5	Hasil Observasi Subjek S3	64
Tabel 4.6	Hasil Literasi Digital Subjek M1	70
Tabel 4.7	Hasil Observasi Subjek M2.....	72
Tabel 4.8	Hasil Literasi Digital Subjek M2	77
Tabel 4.9	Hasil Observasi Subjek A1.....	79
Tabel 4.10	Hasil Literasi Digital Subjek S5.....	84
Tabel 4.11	Hasil Observasi Subjek S6.....	86
Tabel 4.12	Hasil Literasi Digital S6.....	92
Tabel 5.1	Hasil Literasi Digital Peserta Didik	93

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Tampilan Awal Aplikasi Kahoot.....	28
Gambar 2.2	ilihan Pertanyaan	28
Gambar 2.3	Pilihan Jenis Instansi	29
Gambar 2.4	Petunjuk Pembuatan Akun	29
Gambar 2.5	Pembuatan Akun	30
Gambar 2.6	Akun Siap.....	30
Gambar 2.7	Mulai Pembuatan Quis	31
Gambar 2.8	Langkah Awal Sebelum Membuat Kuis.....	31
Gambar 2.9	Petunjuk Pembuatan Kuis	32
Gambar 2.10	Kuis Siap Untuk Dibuat	32





UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kebutuhan internet di seluruh dunia mengalami peningkatan di era revolusi industri 4.0 salah satunya adalah Indonesia yang memiliki jumlah pengguna internet terbesar di antara negara lain. Menurut hasil riset yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), penetrasi pengguna internet di Indonesia pada tahun 2019-2020 mencapai 73,7% dan jumlah pengguna internet tertinggi diduduki generasi dengan rentang usia 20-24 tahun mencapai 14,1%. Sedangkan pada tingkat pendidikan, peserta didik yang sedang menempuh pendidikan dasar, pendidikan menengah pertama hingga pendidikan atas hanya mencapai interval 2,5% sampai 4,3%.¹ Dari hasil riset tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan internet bagi masyarakat Indonesia khususnya generasi muda sangat besar namun, penetrasi internet bagi pelajar tingkat dasar maupun menengah masih terbilang kurang dan juga saat ini kemampuan mereka dalam menggunakan internet dirasa kurang optimal untuk kepentingan memperoleh informasi pengembangan diri. Oleh karena itu perlu adanya kiat-kiat pemanfaatan penggunaan internet, terlebih di dunia pendidikan.

Namun saat ini dunia pendidikan tengah menghadapi berbagai tantangan besar akibat wabah pandemi COVID-19. Kegiatan belajar mengajar (KBM) peserta didik dari jenjang kanak-kanak hingga perguruan tinggi dibatasi.² Menurut Ronggowulan dkk pandemi berlangsung lama sehingga dapat mengganggu psikologis peserta didik.³ Karena perubahan orientasi pembelajaran yang awalnya bertatap muka hingga sekarang menjadi pembelajaran jarak jauh atau daring sehingga berdampak dengan bertambahnya beban tugas peserta didik.

Dampak positif dari pandemi adalah kita bisa memetik manfaat salah satunya dapat belajar memakai teknologi dan memanfaatkannya untuk kegiatan terlebih dalam bidang pendidikan. Saat ini sekolah dapat memodifikasi model dan sistem pembelajaran dengan pemanfaatan teknologi yang disebut sebagai media pengajaran melalui strategi

¹ Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia Tahun 2019-2020

² Ronggowulan dkk, "*Problematika Pembelajaran di Era Covid-19*" , Klaten:Lakeisha(2021)

³ Ibid , halaman 03

pembelajaran dan kurikulum pendidikan yang berbasis informasi digital. Model pembelajaran berbasis digital ini dapat berpengaruh terhadap motivasi dan prestasi peserta didik.⁴ Pendidik maupun tenaga kependidikan berperan penting akan kemajuan teknologi pendidikan berbasis digital.

Teknologi pendidikan berbasis digital harus diimbangi dengan kemampuan yang mengarah pada digitalisasi seperti saat ini atau biasa disebut dengan kemampuan literasi digital. Merujuk pada pengertian literasi adalah keterampilan untuk memakai bahasa maupun gambar dalam membaca, menulis, mendengarkan, dan juga mengolah informasi.⁵ Akan halnya digital adalah segala sesuatu yang berupa kata, gambar, grafis maupun video yang ditampilkan melalui peranti tertentu.⁶ Sehingga pengertian literasi digital adalah keterampilan setiap individu dalam membaca, mendengarkan dan mengolah informasi dalam perangkat tertentu seperti komputer atau *handphone*. Menurut Irsyad dalam skripsinya literasi digital adalah kemampuan seseorang dalam menggunakan teknologi secara kognitif dan teknis.⁷ Sedangkan kecakapan individu dalam memahami dan mengolah informasi dari berbagai sumber digital diartikan sebagai kemampuan literasi digital.

Literasi digital memiliki peran penting dalam berbagai hal salah satunya dalam bidang pendidikan, dengan adanya literasi digital menjadikan seluruh komponen yang terlibat dalam proses pendidikan dapat melekat teknologi karena mereka dapat membaca, membuat maupun mengakses informasi kependidikan dalam bentuk digital. Mandra dkk berpendapat bahwa pada era digitalisasi saat ini sekolah harus mampu melahirkan generasi digital yang produktif, dengan kata lain sekolah memberikan tantangan peserta didik agar dapat melakukan peralihan dari pemakai informasi yang pasif menjadi pengolah informasi yang aktif secara perorangan ataupun secara kelompok yang artinya peserta didik harus dapat meningkatkan pengetahuan akan

⁴ Yantoro dkk, "Inovasi Guru di Era Pandemi COVID-19" Jurnal Pendidikan Vol 07, No 1 (2021), 9

⁵ KBBi Online diakses 21 September 2021

⁶ KBBi Online diakses 21 September 2021

⁷ Irsyad, "Literasi Media Digital Sebagai Strategi Peningkatan Kompetensi Digital pada SMA Negeri 1 Mayong" Skripsi: Universitas Negeri Semarang (2019), 24

literasi digital.⁸ Mandra juga menjelaskan jika literasi digital merupakan salah satu pilihan di tengah wabah covid-19 yang berdampak pada pendidikan di Indonesia.⁹ Hal inilah yang kemudian dapat menjadi gambaran terkait pentingnya literasi digital di era digitalisasi ini. Selain dapat meningkatkan pemahaman yang tepat, juga dapat mengembangkan tingkat kewaspadaan karena luasnya wawasan dari hasil literasi digital. Sehingga pemanfaatan teknologi sangat dibutuhkan dalam bidang pendidikan untuk mendukung proses peningkatan literasi digital.

Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan dapat diwujudkan dengan pengembangan media pembelajaran berbasis digital, media pembelajaran adalah sebuah alat dalam proses pembelajaran sebagai perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan yang dapat merangsang pikiran, menarik perhatian sehingga terdorong dan terlibat dalam proses pembelajaran.¹⁰ Contoh dari media pembelajaran berbasis digital adalah *Macromedia Flash, Lingo, Matlab, Geogebra* maupun *Kahoot*. *Kahoot* sendiri merupakan sebuah aplikasi di menu *play store* di *android* maupun *App Store* yang didesain dalam bentuk kuis untuk pembelajaran yang lebih inovatif dan menyenangkan dan dapat dimodifikasi dalam sebuah permainan sehingga membangkitkan semangat peserta didik dalam mempelajari materi. Menurut Nur dkk dalam jurnal pendidikan menyatakan jika 75% peserta didik lebih menyukai aplikasi *kahoot* ketika digunakan untuk proses pembelajaran karena mereka dapat merespon dan menjawab pertanyaan sehingga guru dapat memberikan skor secara langsung.¹¹ Menurut pemaparan tersebut peneliti merekomendasikan aplikasi ini untuk pembelajaran di era digital seperti sekarang. Karena aplikasi *Kahoot* yang memiliki fitur seperti menu utama, profil, *library*, *discover* dan menu untuk membuat *quiz*, juga dilengkapi oleh musik dan gambar sehingga *kahoot* dapat dijadikan media pembelajaran digital pada pembelajaran matematika

⁸ Mandra dkk, *Digital Literation Models Development Based School Culture to Improve Students' Life Skill in the 21st Century*, vol. Jurnal Pendidikan: Vol 13, No 1 (2021), 309

⁹ Ibid

¹⁰ Mustofa dkk, *Media Pembelajaran*, Yayasan Kita Menulis: Buku, 2020 (03)

¹¹ Nur Hafidhatul, *Pengaruh Media Kahoot dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa*, vol. Jurnal Pendidikan, Vol. 03, No. 01 (2019), 46.

yang memfokuskan pada penyelesaian hitungan matematika supaya peserta didik lebih mudah memahaminya.

Namun faktanya penyelesaian perhitungan matematika dianggap sesuatu hal yang menakutkan bagi peserta didik dan saat ini kemampuan pemahaman konsep matematika yang dimiliki oleh peserta didik masih rendah pada seluruh materi matematika, karena matematika adalah pelajaran yang membutuhkan pemahaman yang tinggi bukan sekadar hafalan.¹² Rawa juga menjelaskan dalam penelitiannya bahwa rendahnya kemampuan memahami konsep (*conceptual understanding*) pada materi matematika salah satunya adalah materi aritmatika sosial pada kelas VII menengah pertama, kesulitan yang dialami oleh peserta didik diantaranya : (1) Kesulitan ketika memahami soal, peserta didik tidak mampu mencerna soal dan tidak dapat menuliskan mana yang diketahui dan mana yang ditanyakan, (2) Kesulitan transformasi, adalah ketidakmampuan peserta didik dalam menentukan rumus yang akan dipakai dalam menyelesaikan soal aritmatika sosial, (3) Ketidakmampuan dalam penyelesaian soal salah satunya menggunakan operasi hitung dalam menyelesaikan soal aritmatika tersebut.¹³ Merujuk hal itu maka materi aritmatika sosial dapat dikategorikan materi yang mempunyai tingkat yang cukup sulit untuk dikerjakan oleh peserta didik.

Data di lapangan menunjukkan bahwa peserta didik cenderung menunggu guru menjelaskan ataupun menunggu teman lain mengerjakan di depan kelas dahulu baru mereka paham dan dapat menyelesaikan masalah yang ada di soal.¹⁴ Karena setiap peserta didik mempunyai cara tersendiri dalam memahami dan mencerna soal, hal ini juga dipengaruhi dari gaya belajar mereka¹⁵. Terlebih dalam materi aritmatika sosial. Pada penelitian yang dilakukan oleh Oki, teknik

¹² Rawa, “*Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Matematika Berbasis Pendekatan Scientific pada Materi Aritmatika Sosial bagi Siswa SMP*” vol. Jurnal Pendidikan, Vol.6 No.2, 2020 (320)

¹³ Loc Cit hlm 321

¹⁴ Oki, “*Penerapan Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Materi Aritmatika Sosial di Kelas VII-A SMP Negeri 3 Semin Tahun Ajaran 2016/2017*” Skripsi: Universitas Sanata Dharma Yogyakarta (2018), 02

¹⁵ Ricca, “*Analisis Proses Berpikir Kombinatorik Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Cerita Ditinjau Dari Gaya Belajar*” Skripsi: UIN Sunan Ampel Surabaya (2021), 04

pengumpulan data menggunakan metode tes untuk mengukur seberapa jauh pemahaman peserta didik akan penguasaan materi aritmatika sosial diantaranya menentukan harga beli, harga jual dengan menggunakan rumus untung dan rugi. Setelah mengevaluasi dari 21 sampel penelitian sebanyak 21 dari 21 peserta didik dapat menentukan harga jual menggunakan rumus untung dan rugi, 10 dari 21 peserta didik dapat menentukan harga beli menggunakan rumus untung, dan 5 dari 21 peserta didik dapat menentukan harga beli menggunakan rumus rugi.¹⁶ Dari penelitian tersebut dapat disimpulkan jika pemahaman konsep aritmatika sosial peserta didik masih terbilang kurang, karena hanya ada beberapa peserta didik yang memahami konsep.

Merujuk pada penelitian yang dilakukan oleh Irsyad dalam skripsinya, menyebutkan bahwa hasil tingkat kompetensi media digital pada peserta didik SMA Negeri 1 Mayong mendapatkan skor rata-rata kategori tinggi berdasarkan sub variabel diantaranya *Internet Searching*, *Hypertextual Navigation*, *Content Evaluation*, *Knowledge Assembly*.¹⁷ Kesimpulan yang didapat pada penelitian ini tingkat kompetensi media digital, peserta didik SMA Negeri 1 Mayong masuk dalam kategori tinggi.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Devi, sampel yang menjadi informannya yaitu mahasiswa ilmu perpustakaan dan informasi semester V Universitas Sumatera Utara, dalam penelitiannya Devi mengukur tingkat kompetensi literasi digital mahasiswa yang diperoleh dengan hasil wawancara berdasarkan enam kategori yaitu kemampuan dasar (*fundational competencies*), kemampuan utama (*basic competencies*), kemampuan menengah (*intermediet competencies*), kemampuan lanjutan (*advance competencies*), kemampuan teknis (*technical competencies*), kecakapan literasi (*proficiencies digital literacy*). Hasil penelitian yang diperoleh adalah mahasiswa ilmu perpustakaan dan informasi semester V Universitas Sumatera Utara memiliki kemampuan dasar, kemampuan utama, kemampuan lanjutan dan kecakapan literasi yang baik tetapi pada kategori kemampuan teknis

¹⁶ Loc Cit hlm 53

¹⁷ Irsyad : "*Literasi Media Digital Sebagai Strategi Peningkatan Kompetensi Digital pada SMA Negeri 1 Mayong*" Skripsi: Universitas Negeri Semarang (2019)

masih dikatakan kurang baik¹⁸. Dapat disimpulkan bahwa dengan *explore* pengetahuannya sendiri dan mencari tahu di *search engine* minimal mahasiswa dapat mengetahui *troubleshooting* pada hp, pc ataupun laptop minimal pada tingkat sederhana sehingga kemampuan teknis dapat ditingkatkan menjadi kategori baik.

Mengkaji penelitian Sholikha yang berjudul ,“*Profil Literasi Digital Siswa Terhadap Media Pembelajaran Matur Suwon (Mathematics Adventure Of Super Wonder) Pada Materi Aritmetika Sosial*” menyebutkan ada tiga indikator literasi digital yang diperhatikan sesuai dalam *Individual Competence Framework* sebagai alat ukur literasi digital yakni *technical skill*, *critical understanding*, *social competence*.¹⁹ Dalam penelitiannya Sholikha meneliti subjek dengan kemampuan matematika pada materi aritmatika sosial kemudian dianalisis menggunakan teknik observasi dan angket untuk memperoleh data profil literasi digital, sehingga diperoleh data subjek dengan kompetensi literasi digital yakni *technical skill*, *critical understanding*, *social competence* dalam menggunakan media.

Berdasarkan penelitian yang telah diuraikan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang akan menganalisis kemampuan literasi digital peserta didik dengan berbantuan aplikasi *kahoot* pada materi aritmatika sosial. Pengertian kompetensi digital adalah seperangkat pengetahuan, keterampilan, yang dibutuhkan dalam menggunakan media digital sebagai kapasitas untuk mengetahui bagaimana menggunakan teknologi secara efisien.²⁰ Level kompetensi digital memiliki tiga tingkatan sebagaimana telah dinyatakan dalam *European Commission General Information Society and Media* pada tahun 2009 yakni 1. Tingkatan *basic* atau dasar, 2. Tingkatan *medium* 3. Tingkatan *advance* pada tingkat ini individu sangat aktif dalam

¹⁸ Devi Lister Limbong, ”*Kompetensi Literasi Digital Mahasiswa Program Studi Ilmu Perpustakaan Universitas Sumatera Utara*” (Medan: Universitas Sumatera Utara, 2018).

¹⁹ Siti sholikha, ,“*Profil Literasi Digital Siswa Terhadap Media Pembelajaran Matur Suwon (Mathematics Adventure Of Super Wonder)* (Surabaya:UIN Sunan Ampel Surabaya, 2021)

²⁰ Eloy Lopez Meneses, “*University students’ digital competence in three areas of the DigCom 2.1 model: A comparative study at three European universities*” (Australian Journal Of Education Technology, 2020)

penggunaan media.²¹ Penjelasan lain pada buku *The Digital Competence Framework for Citizen* yang membahas tentang proses pencapaian kompetensi *Digital Competence 1.0* yaitu (*Foundation, Intermediate, Advance*) Pada tingkatan *Foundation* yaitu individu dapat mengingat, mengidentifikasi lalu menemukan cara untuk mengakses informasi digital. Tingkatan *intermediate* yaitu individu dapat menjelaskan, mendeskripsikan, dan mengatur bagaimana mengolah informasi berbasis digital. Tingkatan *advance* yaitu individu dapat menunjukkan bagaimana cara mengakses informasi digital, menerapkan konten di lingkungan digital dan mengusulkan strategi untuk mencari dan mengolah data atau informasi digital.²² Pada masing masing level terdapat kecakapan atau kemampuan dalam setiap individu yang nantinya akan di jabarkan per kategori.

Lebih spesifiknya peneliti dalam menganalisis level kompetensi literasi digital peserta didik, peneliti berpedoman pada penelitian yang dilakukan oleh Devi.²³ yaitu individu yang memiliki kemampuan dasar (*basic competence*) adalah individu yang mengenal komponen komputer pengolahan dan pengolahanya salah satunya adalah individu yang mengenal perangkat komputer, aplikasi yang ada dalam komputer. Untuk tingkatan kedua adalah kemampuan menengah (*intermediate competence*) yaitu individu yang faham bagaimana fitur dalam aplikasi tersebut bisa digunakan seperti bagaimana cara membuka *Microsoft word* menciptakan dokumen, menulis dan menyimpan dokumen. Untuk tingkatan ketiga adalah kemampuan lanjutan (*advance competence*) adalah individu yang mampu mencari informasi melalui web. Aspek yang akan dianalisis adalah kemampuan dasar, menengah dan lanjutan kemudian melalui wawancara, setelah mendapat sampel dari masing-masing kategori, peneliti mengukur kemampuan literasi digital peserta didik berbantuan aplikasi *Kahoot*.

²¹ Nuris Hidayati, “*Tingkat Kemampuan Literasi Penggunaan Media Internet Di Kalangan Guru SMA Kota Mojokerto*” (Surabaya: Universitas Airlangga Surabaya, 2017).

²² Sthephani Carratero dkk, “*The Digital Competence Framework for Citizen With Eight Proficiency Level Example and Use*”(Luxembourg :Joint Research Centre, Publication Office of The Europe Union, 2017)

²³ Devi Lister Limbong, “*Kompetensi Literasi Digital Mahasiswa Program Studi Ilmu Perpustakaan Universitas Sumatera Utara*” (Medan: Universitas Sumatera Utara, 2018).

Perbedaan penelitian yang akan dilaksanakan oleh peneliti dengan penelitian yang dilakukan oleh Devi adalah peneliti memanfaatkan aplikasi *Kahoot* sebagai alternatif media pembelajaran, penelitian ini lebih difokuskan kepada peserta didik kelas VII dan lebih spesifik tentang tingkatan kompetensi literasi digital antara lain : (*Basic, Intermediate, Advance*) kemudian bagaimana hasil evaluasi peserta didik di setiap tingkatan kompetensi dalam mengerjakan soal aritmatika berbantuan aplikasi *kahoot*. Sehingga dari pemaparan latar belakang di atas peneliti tertarik untuk melakukan sebuah penelitian yang berjudul “*Analisis Literasi Digital Peserta Didik Pada Materi Aritmatika Sosial Berbasis Aplikasi Kahoot*”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, maka dirumuskan pertanyaan peneliti yaitu :

1. Bagaimana literasi digital peserta didik pada materi aritmatika sosial berbasis aplikasi *kahoot*?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan diatas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan literasi digital peserta didik pada materi aritmatika sosial berbasis aplikasi *kahoot*.

D. Manfaat Penelitian

Melalui penelitian ini, peneliti mengharapkan semoga dengan adanya penulisan skripsi ini nantinya dapat memberikan manfaat secara teoritis maupun praktis bagi :

1. Bagi Peneliti

Peneliti dapat mengetahui perbedaan literasi digital pada level kompetensi (*basic, medium, advance*) dalam menyelesaikan masalah aritmatika sosial berbantuan aplikasi *kahoot* yang dimiliki oleh peserta didik sehingga esoknya dapat dijadikan acuan oleh peneliti untuk bahan dalam mengajar.

2. Bagi Pendidik

Pendidik dapat mengetahui pada tingkatan mana kemampuan literasi digital peserta didiknya sehingga pendidik dapat mengupgrade kemampuan literasi digital untuk

memberikan inovasi pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.

3. Bagi Peserta Didik

Peserta didik dapat memahami bagaimana memecahkan masalah aritmatika sosial dengan berbantuan aplikasi *Kahoot* sehingga dapat membantu meningkatkan kemampuan literasi digital peserta didik.

E. Batasan Penelitian

Untuk membatasi pembahasan dalam penelitian, maka peneliti perlu mencantumkan sebuah batasan diantaranya :

1. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas VII SMP Negeri 5 Tuban yang telah memenuhi syarat untuk pemahaman literasi digitalnya.
2. Materi dalam penelitian ini adalah materi aritmatika sosial kompetensi dasar 4.9 menyelesaikan masalah berkaitan dengan aritmatika sosial (penjualan, pembelian, potongan, keuntungan, kerugian, bunga tunggal, *presentase*, bruto, *netto*, tara).
3. Penelitian ini mendeskripsikan tingkat literasi digital tidak dalam bentuk *online* melainkan berdiskusi, tidak mempraktikkan secara langsung.

F. Definisi Operasional Variabel

Untuk menghindari kesalahan penafsiran dalam penelitian ini, maka perlu adanya sebuah definisi terkait beberapa istilah berikut :

1. Analisis adalah sebuah kegiatan seperti menjabarkan ataupun menguraikan, membedakan, sesuai kriteria tertentu lalu diartikan maknanya dan dicari kesamaannya.
2. Literasi digital adalah suatu ketrampilan untuk membaca, menulis dan mengolah informasi dalam bentuk media digital, jaringan maupun penyedia layanan internet yang diperlukan untuk proses bermasyarakat.
3. Aritmetika sosial adalah sebuah perhitungan yang berperan penting dalam kehidupan sehari-hari seperti menghitung keuntungan, kerugian, bunga, diskon, bruto, *netto*, tara dan lain sebagainya dengan menggunakan konsep matematika.
4. Aplikasi *kahoot* adalah sebuah penyedia jasa permainan online dalam bentuk *quiz* yang terdapat di layanan *android* maupun *App Store*.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Literasi Digital

1. Pengertian Literasi

Budaya membaca di Indonesia sudah ada sejak dahulu, masyarakat mengenal istilah literasi yang erat kaitannya dengan tradisi, mereka membaca berbagai serat, layang maupun kitab dengan ritual keagamaan seperti contoh tradisi *ruwatan* yang rangkaian acaranya meliputi penjabaran aksara hingga pembacaan mantra-mantra.²⁴ Dan hingga kini istilah literasi terus berkembang di masyarakat Indonesia seiring dengan bertambahnya ilmu pengetahuan dan teknologi. Menurut UNESCO yang dikutip Kholid dalam jurnal individu di Indonesia dapat di golongkan menjadi tiga kelompok yakni kelompok pertama, kelompok ini bisa dikatakan belum bisa membaca yang di sebut *illiterate*, untuk kelompok kedua dikatakan sudah mampu *melek* huruf atau biasa disebut *aliterat* mereka bisa membaca namun tidak menjadikan aktivitas membaca sebagai hal yang penting dalam hidupnya, yang terakhir kelompok ketiga, kelompok ini disebut *literate* karena kelompok ini sudah mahir dalam berbicara, membaca mereka menjadikan aktivitas membaca adalah bagian utama yang tak pernah terlepas dalam dirinya.²⁵

Menurut bahasa Indonesia istilah literasi adalah sebuah serapan kata dalam bahasa Latin yaitu literatus yang memiliki makna orang belajar. Pengertian lain literasi yang dijabarkan secara umum merupakan suatu kemampuan berbahasa, Sedangkan menurut Meltzer dkk dalam buku Eri Sumarwan dapat dikatakan suatu keterampilan dalam membaca, mendengarkan atau menyimak serta proses berpikir efektif.²⁶ Sehingga bisa disimpulkan arti literasi yakni keterampilan suatu individu atau orang dalam belajar berbahasa meliputi membaca,

²⁴ Agustina Rahma, “*Literasi Dari Era Ke Era*” (Yogyakarta, Universitas Negeri Yogyakarta, 2015), 4.

²⁵ Kholid A. Haras, *Membaca dan Tradisi Pendidikan Kita* (Bandung: Unit Pers, 2003), 1.

²⁶ Erin Sumarwan, *Literasi Anak* (Yogyakarta: Gambang, 2016), 1.

mendengarkan dan juga menyimak secara efektif. Untuk memperkuat pengertian tersebut, secara garis besar menurut Yunus Abidin dkk dalam bukunya mengungkapkan tentang literasi adalah kompleksitas dari proses yang melibatkan dari pengetahuan-pengetahuan sebelumnya.²⁷ Pengetahuan-pengetahuan tersebut didapat dari sekolah, rumah ataupun masyarakat untuk menjembatani antara individu itu sendiri dengan masyarakat serta sebagai alternatif supaya mereka dapat berpartisipasi aktif dalam bermasyarakat. Terlepas dari banyak pendapat-pendapat tentang arti dari kata literasi kemudian berakibat pemahaman setiap orang yang berbeda-beda.

Terlepas dari pemahaman orang yang berbeda-beda kini terjadi sebuah upgrading dari teknologi dan informasi, pengertian literasi juga terus mengalami perluasan makna. Istilah literasi sering dipadukan dengan istilah lain seperti misalnya kata literasi digabungkan dengan kata matematika maka menjadi literasi matematika, kata literasi di gabungkan dengan kata digital maka menjadi kata literasi digital kemudian literasi di gabung dengan kata digital dan kata matematika maka menjadi kata literasi digital matematis. Sebagaimana di sebutkan dalam konsep Gerakan Literasi Nasional Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan ada enam literasi dasar yang perlu di kuasai oleh peserta didik yaitu : Literasi Baca-Tulis, Literasi Numerasi, Literasi Sains, Literasi Digital, Literasi Finansial, Literasi Budaya. Dengan adanya Gerakan Literasi Nasional tentunya memiliki tujuan bersama tentang literasi di Indonesia. Mempelajari literasi juga terdapat manfaat antara lain :

- a. Menambah jumlah kosa kata setiap individu
- b. Mengoptimalkan otak dalam bekerja karena digunakan untuk membaca dan membaca merupakan kegiatan berfikir
- c. Menambah wawasan dan mengupgrade pengetahuan
- d. Membantu mengingatkan konsentrasi individu
- e. Meningkatkan kemampuan individu dalam mencerna mengolah dan merangkai kata.

Dalam dunia pendidikan melalui program Gerakan Literasi Sekolah akan dilakukan sebuah pembudayaan dalam

²⁷ Yunus Abidin, *Pembelajaran Literasi* (Jakarta: Bumi Aksara, 2018), 1.

membaca di sekolah yang melibatkan seluruh *civitas academica* guna meningkatkan minat baca baik peserta didik, guru maupun staf lain yang berada disekolah.²⁸ Program ini di rancang oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan untuk menumbuhkembangkan budi pekerti dalam ekosistem sekolah.

Sebagaimana yang telah dimuat dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 23 Tahun 2015, tujuan dari Gerakan Literasi Sekolah adalah gerakan menumbuhkan budi pekerti diantaranya “Kegiatan membaca buku non pelajaran sebelum waktu belajar dimulai”.²⁹ Untuk menarik peserta didik dalam minat membaca dan mengasah pengetahuan sebelum menerima materi.

2. Pengertian Literasi Digital

Seiring berkembangnya manusia dan sebuah proses kehidupan literasi sudah ada di tengah-tengah masyarakat. Semakin berkembangnya zaman terutama di era saat ini semua hal senantiasa ikut berkembang tidak terkecuali Literasi digital. Literasi digital awalnya diartikan sebagai suatu kemampuan membaca dan memahami teks, gambar maupun angka serta audio. Literasi juga diartikan sebagai kemampuan individu dalam membaca, menulis dan berhitung. Makna literasi senantiasa terus berkembang seiring berkembangnya zaman. Literasi memiliki makna yang luas tergantung dengan konteks yang digunakan seperti arti literasi ditempat kerja akan berbeda dengan arti literasi dirumah. Baru-baru ini muncul istilah baru dalam dunia literasi yaitu literasi digital.

Literasi digital merupakan sebuah keterampilan dari beberapa individu untuk membaca dan memahami suatu informasi berbasis digital kemudian menggunakan media digital serta mengakses sebuah jaringan yang telah terkoneksi dengan internet. Menurut Giltser dalam bukunya sebagaimana telah dikutip oleh Rullie dkk literasi digital adalah sebuah kemampuan dalam memahami serta menggunakan sebuah informasi dalam

²⁸ Imas Kurniasih, *Latar Belakang Lahirnya AKM* (Yogyakarta: Kata Pena, 2021), 23.

²⁹ Dewi Utami, *Paduan Gerakan Literasi Sekolah di Sekolah Dasar* (Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Kemendikbud RI, 2016).

berbagai jenis dan bersumber dalam sebuah akses yang tak terbatas melalui sebuah piranti komputer.³⁰

Menurut Bella dalam skripsinya literasi digital adalah kemampuan dasar teknis untuk mengoperasikan perangkat komputer ataupun internet dan dapat memahami, berpikir kritis, serta melakukan evaluasi perangkat digital sehingga mampu merancang konten komunikasi.³¹ Sementara itu menurut Martin yang telah dijabarkan dalam skripsi Nurbaiti literasi digital merupakan kesadaran, mentalitas dan kapasitas individu dalam mengoperasikan perangkat yang terkomputerisasi dengan tepat untuk mengenali, mengakses maupun mengawasi sumber daya digital, dalam keadaan hidup tertentu.³² Sehingga dapat disimpulkan bahwa literasi digital adalah kemampuan individu dalam mengenali, mengakses maupun mengoperasikan komputer.

Lain halnya dengan Musiin yang telah mengutip Dyna Herlina S literasi digital adalah suatu kemampuan untuk berteknologi informasi yang berasal dari sebuah peranti digital digunakan secara efektif serta efisien dalam berbagai konteks seperti akademis, karier maupun dalam kehidupan sehari-hari.³³ Sedangkan menurut Akhyak dalam bukunya juga berpendapat literasi digital adalah suatu pengetahuan dalam mengolah informasi dengan memanfaatkan media digital, alat-alat komunikasi untuk mencari, menilai, memanfaatkan, membuat data dengan menggunakan secara bijak, hati-hati dan tepat, serta taat hukum sehingga tercipta hubungan atau interaksi yang selaras dalam bermasyarakat.³⁴ Oleh karena itu dengan memiliki pembekalan wawasan digital yang cukup maka timbul hubungan bermasyarakat yang baik.

³⁰ Rulli, *Materi Pendukung Literasi Digital*.

³¹ Bella Elphira, "Pengaruh Penerapan Literasi Digital Terhadap Peningkatan Pembelajaran Siswa di SMP Negeri 6 Banda Aceh" (Banda Aceh: UIN Ar-Raniry, 2018), 11.

³² Nurbaiti, "Analisis Literasi Digital Pemustaka Pada Perpustakaan Universitas Negeri Medan" (Medan: Universitas Sumatra Utara, 2018), 8.

³³ Musiin, *Literasi Digital Nusantara* (Yogyakarta: Andi, 2020).

³⁴ Akhyak, *Waktunya Merdeka Belajar* (Tulungagung: Akademia Pustaka, 2021), 181.

Menurut beberapa pemaparan di atas, literasi digital dapat didefinisikan suatu kemampuan individu dalam berteknologi dengan cara memahami sebuah informasi dalam berbagai jenis yang bersumber dari internet dan terhubung melalui perangkat komputer atau media digital lainnya, kemudian individu juga dapat mengakses ataupun mengoperasikan perangkat yang telah terkomputerisasi sehingga dapat memanfaatkan dalam berbagai konteks seperti akademis, karier maupun dalam kehidupan sehari-hari. Literasi digital termasuk dalam enam literasi dasar yang diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar. Lima literasi lain adalah kecakapan dalam literasi baca tulis, berhitung, ilmu pengetahuan, keuangan serta budaya dan kewarganegaraan. Literasi digital ini dapat diterapkan dalam keluarga, sekolah dan jaringan.

Di era seperti sekarang ini literasi digital merupakan hal yang sangat penting dalam proses pembelajaran salah satunya yaitu dalam pembelajaran matematika. Adanya literasi dalam bidang studi matematika mampu membantu para siswa dalam menambah wawasan dan pengetahuan keilmuan matematika. Berdasarkan pemaparan mengenai literasi digital di atas maka dapat disimpulkan pula jika literasi digital matematika merupakan suatu kemampuan yang dimiliki oleh individu untuk memahami sebuah pengetahuan yang berkaitan dengan bidang keilmuan matematika yang bersumberkan dari internet dan media digital lainnya.

3. Manfaat Literasi Digital

Sebagai pengguna internet yang telah mempelajari tentang literasi digital tentunya akan mendapatkan beberapa manfaat diantaranya :

- a. Dalam penyebaran informasi akan lebih cepat dengan adanya literasi digital
- b. Proses bertukar pikiran, menyalurkan pendapat, ataupun yang lainnya bisa lebih mudah
- c. Dapat mempermudah kegiatan diantaranya rapat, belajar mengajar, transaksi jual beli, perbankan, transportasi dan lain sebagainya

Sementara itu, Musiin dalam bukunya telah menyebutkan dengan adanya literasi digital ini ada sepuluh manfaat yang dapat diperoleh yaitu³⁵:

a. Menghemat waktu

Dengan adanya literasi digital suatu misal dalam ranah edukasi sebagai pelajar atau mahasiswa yang mendapat tugas dari pengajarnya dapat mencari informasi tentang tugas yang diberikan tersebut melalui internet dengan lebih mudah sehingga dapat lebih menghemat waktu untuk pengerjaan. Dalam ranah lain misal dalam proses jual beli sekarang dapat dilakukan serba *online* mulai dari pemasangan produk hingga proses transaksinya dapat di akses melalui *handphone* penjual maupun pembeli dengan kemudahan demikian dapat menghemat waktu berbelanja.

b. Belajar lebih cepat

Di jaman yang serba canggih ini mempelajari suatu hal dapat dilakukan dengan instan seperti contoh *youtube* yang dapat menyediakan video berupa tutorial atau langkah-langkah yang telah diupload oleh influencer yang beragam, bisa dalam penjelasan mata pelajaran, memasak, make up ataupun yang lainnya.

c. Menghemat uang

Karena kondisi pandemi *covid-19* seperti saat ini banyak sekali beberapa perusahaan yang melakukan rapat secara online seperti *Google Meet*, *Zoom*, *Cisco Webex* dan lain-lain sehingga anggaran dana yang seharusnya dikeluarkan untuk rapat, secara tidak langsung dengan adanya literasi digital dapat menghemat *budget*.

d. Membuat lebih aman

Sumber informasi yang terdapat di internet berjumlah banyak dan beragam tersedia sesuai kebutuhan dan dapat dijadikan alternatif untuk mengetahui sesuatu, misalnya ketika seseorang tersesat disuatu tempat internet menyediakan aplikasi map yang dapat melihat navigasi petunjuk jalan dan lainya sehingga seseorang dapat merasa aman.

³⁵ *Literasi Digital Nusantara.*

- e. Selalu memperoleh informasi terkini

Aplikasi tersedia untuk memenuhi kebutuhan informasi seseorang seperti kehadiran *google* sebuah mesin pencari informasi yang instan dengan mengetik kata kunci sudah dapat menggambarkan sesuatu yang ingin kita ketahui dan telusuri beberapa kabar dan berita terbaru juga muncul di laman tersebut sehingga informasi terkini dapat diperoleh melalui internet.
- f. Selalu terhubung

Dalam proses komunikasi setiap individu akan mudah terhubung melalui beberapa aplikasi sehingga memberikan manfaat tersendiri ketika individu membutuhkan hal-hal yang bersifat mendesak dan penting.
- g. Membuat keputusan yang lebih baik

Melalui literasi digital individu dapat menetapkan keputusan yang lebih baik dengan mencari informasi, mempelajari, menelaah, dan membandingkan informasi yang telah didapat sewaktu-waktu. Individu yang telah memperoleh informasi yang bernilai akan mampu membuat keputusan yang baik bahkan bertindak sesuai dengan keputusan yang telah diambil.
- h. Dapat membuat anda bekerja

Prospek kerja saat ini menekankan pekerja untuk memahami teknologi baik itu komputer, smartphone dan lain-lain. Melalui literasi digital dapat meningkatkan kemampuan untuk menggunakan teknologi digital seperti *Miscrosoft Word, Power Point, Mendeley, Zetero* dan lain sebagainya.
- i. Membuat lebih bahagia

Di internet terdapat beragam pilihan yang dapat diakses seperti informasi yang berisi konten-konten, gambar artistik maupun video komedi yang menghibur dan lain sebagainya.
- j. Mempengaruhi dunia

Tersedianya akses internet seperti youtube menjadikan peluang bagi *konten creator, influencer* untuk berinovasi dalam menciptakan konten menarik yang akan di tonton oleh seluruh manusia di penjuru dunia sehingga

dapat menjadikan internet sebagai salah satu hal yang dapat mempengaruhi dunia.

4. Elemen Literasi Digital

Literasi digital memiliki beberapa elemen yang mencakup kemampuan-kemampuan yang harus dikuasai dalam tujuan pemanfaatan teknologi dan komunikasi. Merujuk kepada Beetham, Little John dan Mc Gill dalam Musiin dkk.³⁶ Terdapat tujuh elemen pada literasi digital, hal tersebut meliputi sebagai berikut:

- a. *Information literacy* merupakan kemampuan dalam mencari, mengevaluasi dan menggunakan informasi secara efektif sesuai dengan apa yang dibutuhkan.
- b. *Digital scholarship* merupakan kemampuan berpartisipasi dalam menggunakan media digital secara aktif dalam dunia akademis untuk menjadikan informasi dari media digital sebagai bahan referensi data.
- c. *Learning skills* merupakan kemampuan belajar secara efektif mengenai teknologi yang mempunyai fitur-fitur lengkap untuk kegiatan pembelajaran formal maupun informal.
- d. *ICT literacy* atau disebut dengan melek teknologi informasi dan komunikasi merupakan kemampuan untuk mengadopsi, menyesuaikan serta menggunakan perangkat digital dan media berbasis TIK.
- e. *Career and identity* merupakan cara pengelolaan identitas *online* yang mana sejumlah avatar yang berbeda mempresentasikan identitas seseorang. Dalam waktu yang berbeda, avatar tersebut mampu melakukan perannya dengan melakukan hubungan lebih dari satu pihak dalam kurun waktu yang hampir bersamaan.
- f. *Communication and collaboration* merupakan partisipasi secara aktif melalui jaringan digital dalam kegiatan pembelajaran dan penelitian.
- g. *Media literacy* atau literasi media merupakan kemampuan membaca kritis dan komunikasi akademis kreatif dan profesional terhadap berbagai media baik digital dan non digital. Sehingga dengan kemampuan tersebut masyarakat

³⁶ *Ibid.*

lebih selektif dalam menerima informasi yang beredar untuk memenuhi kebutuhan psikologis dan sosialnya.

Pada referensi serupa, terdapat beberapa elemen lain dalam literasi digital. Menurut Steve Wheeler dalam Musiin dkk elemen literasi digital mencakup beberapa kemampuan sebagai berikut:

a. *Social Networking*

Dengan melalui *social networking*, pengguna dapat meningkatkan efisiensi dalam berkomunikasi dengan memanfaatkan media digital.

b. *Transliteracy*

Transliteracy merupakan kemampuan menggunakan berbagai macam *platform* dalam membuat konten, mengumpulkan, membagikan bahkan mengkomunikasikan melalui berbagai media dan layanan *online*.

c. *Maintaining Privacy*

Maintaining Privacy merupakan kecakapan dalam memilah identitas seperlunya untuk ditampilkan pada *platform online* dalam upaya menghindari hal-hal buruk dan kejahatan seperti *cyber crime*.

d. *Creating Content*

Creating Content merupakan kecakapan membuat konten di berbagai aplikasi dan platform digital dan *e-learning* seperti, *Blog, Prezi, PownToon, Google Classroom*, dll

e. *Organising and Sharing Content*

Organising and Sharing Content merupakan kemampuan mengatur dan berbagi konten informasi dengan lebih mudah, seperti melalui *Dropbox dan Google Drive*.

f. *Reusing/Repurposing Content*

Reusing/Repurposing Content merupakan kemampuan bagaimana membuat dan menghasilkan konten baru dari berbagai jenis informasi yang tersedia dan dapat digunakan kembali untuk kebutuhan. Hal ini contohnya seperti ketika mendapatkan suatu informasi, isi informasi tersebut diperbaharui baru kemudian disebar kepada orang lain.

g. *Filtering dan Selecting Content*

Filtering dan Selecting Content merupakan kemampuan untuk mencari, memilah dan memilih informasi secara benar sesuai dengan kebutuhan. Kegiatan ini memudahkan untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan dan berdampak positif.

h. *Self-Broadcasting*

Self-Broadcasting merupakan suatu kemampuan untuk membagikan ide-ide menarik atau gagasan personal dan konten multimedia melalui platform digital. Ini merupakan bentuk partisipasi untuk menyalurkan ide secara demokratis kepada masyarakat *sosial online*.

5. Indikator Literasi Digital

Penelitian Sholikha menjelaskan *European Commission* bahwa untuk mencapai tingkatan literasi digital diperlukan *individual competence* yang meliputi kompetensi teknis, pemahaman kritis serta kemampuan berkomunikasi.³⁷ Secara umum *individual competence* merupakan kemampuan memanfaatkan serta menggunakan media digital dan mengkomunikasikan pesan oleh seseorang.

Morten Soby menjelaskan dalam penelitiannya *individual competence* pengetahuan serta ketrampilan yang dibutuhkan oleh individu supaya dapat memakai media digital dan pengetahuan sosial serta dalam pembelajaran.³⁸ *Individual competence* terbagi atas *personal competence* dan *social competence* dengan penjabaran sebagai berikut :

a. ***Personal competence*** adalah kemampuan individu dalam memakai dan menganalisis konten media. Terdiri atas dua kategori yaitu :

- 1) *Technical skills* adalah kemampuan teknik pengoperasian media serta mampu memahami semua jenis instruksi yang ada didalamnya.

³⁷ Sholikha, "Profil Literasi Digital Siswa Terhadap Media Pembelajaran Matur Suwon (*Mathematics Adventure Of Super Wonder*) Pada Materi Aritmetika Sosial" Surabaya: UIN Sunan Ampel, Skripsi, 2019.

³⁸ Morten Soby, "Digital Competance From Education Policy to Pedagogy: The Norwegian Context", Shear&Knobel.indd 2008, 122.

- 2) *Critical Understanding* adalah kemampuan kognitif penggunaan media meliputi memahami, menganalisis, serta dapat mengevaluasi konten yang ada di media.
- b. *Social competence* adalah kemampuan berkomunikasi seseorang serta dapat membangun relasi sosial melalui media serta dapat membuat konten media.

Dalam mengukur literasi digital peserta didik peneliti menggunakan dua kategori tersebut, yaitu kategori *personal competence* sehingga diperoleh indikator sebagai berikut :

Tabel 2.1
Indikator *Individual Competence Framework*

No	<i>Individual Competence Framework</i>	Kategori	Indikator
1	<i>Personal Competence</i>	<i>Technical skills</i>	Peserta didik dapat memahami masing masing konten yang ada di media pembelajaran.
			Peserta didik dapat membaca dan memahami konten materi dalam media yang bisa berguna untuk pengerjaan konten <i>quiz</i> dan konten latihan soal.
		<i>Critical Understanding</i>	Mengetahui aturan dalam penggunaan media digital.
			Kemampuan untuk mengumpulkan informasi yang terdapat dalam media serta mengidentifikasinya.
			Peserta didik mampu

			mengerjakan <i>quiz</i> aritmetika sosial pada media
			Peserta dapat mengerjakan latihan soal dalam media pembelajaran
2	<i>Social Competance</i>	<i>Communicative abllities</i>	<p>Peserta didik dapat bersosialisasi dan berpartisipasi melalui media serta memahami konten media.</p> <p>Peserta didik dapat berkomunikasi dan membangun relasi sosial melalui media.</p>

Dalam European Comission, Sholihuddin dkk.³⁹ dikelompokkan menjadi tiga tingkatan yang diukur, secara umum tiga tingkatan literasi digital dijabarkan sebagai berikut :

Tabel 2.2
Tingkatan Literasi Digital

Level	Definisi Kemampuan
<i>Basic</i>	Individu memiliki seperangkat kemampuan yang memungkinkan penggunaan dasar media. Individu dalam tingkatan ini masih memiliki keterbatasan dalam penggunaan media internet. Pengguna mengetahui fungsi dasar, dan digunakan untuk tujuan-tujuan tertentu tanpa arah yang jelas. Kapasitas pengguna untuk berpikir secara kritis dalam menganalisis informasi yang diterima masih terbatas.

³⁹ Walilu, Sakinah “*Pengaruh Individual Competance Framework Terhadap Tingkat Literasi Media Pada Kalangan Pelajar SMA Negeri 2 Ambon*” Universitas Patimura : Jurnal Pendidikan Vol 1 No 1.

	Kemampuan komunikasi melalui media juga terbatas.
<i>Medium</i>	Individu sudah fasih dalam penggunaan media, mengetahui fungsi dan mampu melaksanakan fungsi-fungsi tertentu, menjalankan operasi yang lebih kompleks. Pengguna media internet dapat berlanjut sesuai kebutuhan. Pengguna mengetahui bagaimana untuk mendapatkan dan menilai informasi yang dia butuhkan, serta menggunakan strategi pencarian informasi tertentu.
<i>Advance</i>	Individu pada tingkatan ini sangat aktif dalam penggunaan media, menjadi sadar dan tertarik dalam berbagai regulasi yang mempengaruhi penggunaannya. Pengguna memiliki pengetahuan yang mendalam tentang teknik dan bahasa serta dapat menganalisis kemudian mengubah kondisi yang mempengaruhinya. Dapat melakukan hubungan komunikasi dan penciptaan pesan. Dibidang sosial, pengguna mampu mengaktifkan kerjasama kelompok yang memungkinkan dia untuk memecahkan masalah.

Berdasarkan indikator yang tertera diatas, kemampuan literasi digital peserta didik dibagi menjadi tiga tingkatan berdasarkan *Europe Comission*⁴⁰ diantaranya sebagai berikut :

⁴⁰ Sholikha, “*Profil Literasi Digital Siswa Terhadap Media Pembelajaran Matur Suwon (Mathematics Adventure Of Super Wonder) Pada Materi Aritmetika Sosial*” Surabaya: UIN Sunan Ampel, Skripsi, 2019.

Tabel 2.3
Tingkatan Kompetensi Literasi Digital

No	Tingkat Kompetensi Digital	Technical Skills			Critical Understanding			Social Competence		
		Terbatas	Fasih	Aktif	Memahami	Menganalisis	Mengevaluasi	Komunikasi	Kerjasama	Memproduksi Media
1	<i>Basic</i>	√			√			√		
2	<i>Medium</i>		√		√	√	√	√	√	
3	<i>Advance</i>		√	√	√	√	√	√	√	√

Berikut penjelasan masing-masing tingkatan kompetensi literasi digital :

1. Pada tingkat literasi digital *basic*, dalam menggunakan media masih terbatas, pengguna mengetahui kegunaan maupun fungsi dasar tetapi hanya untuk keperluan tertentu, pengguna juga belum fasih menggunakan media.
2. Pada tingkat literasi digital *medium*, dalam menggunakan media individu sudah fasih pengguna juga mengetahui fungsi dasar serta mampu menjalankan fungsi-fungsi media yang lain serta dapat memakai untuk keperluan yang lebih kompleks.
3. Pada tingkat literasi digital *advance*, dalam penggunaan media pengguna sudah sangat fasih dan juga aktif, mereka tertarik untuk mencoba dalam berbagai hal, mereka juga dapat mempengaruhi pengguna lainnya. Pengetahuan yang mendalam terhadap teknik menjadi modal untuk menganalisis lalu mengubahserta mengkomunikasikan media melalui pesan.

B. Materi Aritmetika Sosial

Dalam kamus besar bahasa Indonesia *aritmatika* berasal dari kata *aritmetika* yang berarti pengkajian bilangan bulat positif melalui penjumlahan, pengurangan, perkalian, pembagian, serta pemakaian hasilnya dalam kehidupan sehari-hari. Sedangkan sosial adalah berhubungan dengan kehidupan masyarakat.⁴¹ Menurut Burhan dalam bukunya aritmatika sosial adalah ilmu yang mengkaji pertukaran keuangan dalam kehidupan sehari-hari yang diselesaikan dengan menggunakan aplikasi matematika.⁴² Sehingga dalam masalah keuangan dalam kehidupan sehari-hari dapat diselesaikan dengan menggunakan rumus aritmatika sosial.

Aritmatika sosial merupakan materi yang paling sering dijumpai dengan keseharian peserta didik karena materi ini membahas tentang perhitungan-perhitungan yang diterapkan oleh masyarakat dalam kehidupan sehari-hari. Aritmatika sosial termasuk bagian dari cabang ilmu matematika yang dapat diterapkan di kehidupan sekitar karena berkaitan dengan perdagangan dan keuangan meliputi transaksi jual beli dan lainya. Dalam permendikbud nomer 37 tahun 2018 telah menjabarkan kompetensi inti dan kompetensi dasar pembelajaran matematika kelas 7 semester 2 materi aritmatika sosial yang membahas tentang nilai suatu barang, rabat atau diskon, keuntungan, rugi, neto, bruto, tara, bunga, skala, maupun perbandingan.

1. Nilai suatu barang

$$\text{Nilai keseluruhan} = \text{Banyak unit} \times \text{Nilai per unit}$$

$$\text{Banyak unit} = \frac{\text{Nilai keseluruhan}}{\text{Nilai per unit}}$$

$$\text{Nilai per unit} = \frac{\text{Nilai keseluruhan}}{\text{Banyak unit}}$$

2. Keuntungan dan kerugian

Dalam penjualan suatu barang ataupun jasa keuntungan diperoleh jika harga penjualan lebih tinggi daripada harga pembelian, sebaliknya jika penjualan mengalami kerugian maka harga penjualan lebih rendah dari harga pembelian, namun jika

⁴¹ KBB Online <https://kbbi.web.id/aritmetika> diakses 29 September 2021

⁴² Burhanuddin Afif, "Aplikasi Sederhana Matematika Dalam Kehidupan Kita" Jakarta:PT Balai Pustaka,Buku,2012

harga pembelian sama dengan harga penjualan maka pedagang mengalami impas.

Pada transaksi jual beli pedagang dapat menyatakan keuntungan maupun kerugiannya dalam bentuk persen dengan menyatakan persentase untung rugi tersebut dapat di bandingkan besar keuntungan ataupun kerugian yang diperoleh pedagang.

Untuk menyatakan presentase dari keuntungan dan kerugian dirumuskan:

$$\text{Persentase untung dari harga beli} = \frac{\text{Keuntungan}}{\text{Harga beli}} \times 100\%$$

$$\text{Persentase rugi dari harga beli} = \frac{\text{Kerugian}}{\text{Harga beli}} \times 100\%$$

3. **Rabat**

Rabat atau diskon adalah potongan suatu harga yang ditawarkan oleh penjual kepada pembeli untuk menarik angka penjualan biasanya menyebut istilah lain dari rabat adalah diskon. Untuk menghitung besar diskon dirumuskan :

$$\text{Diskon} = \text{Harga Awal} \times \text{Presentase Potongan Harga}$$

4. **Bruto, Netto , Tara**

$$\text{Bruto} = \text{netto} + \text{tara}$$

$$\text{Netto} = \text{bruto} - \text{tara}$$

$$\text{Tara} = \text{bruto} - \text{neto}$$

$$\text{Presentase Tara} = \frac{\text{Tara}}{\text{Bruto}} \times 100\%$$

5. **Bunga**

Bunga merupakan timbal balik yang didapatkan oleh penyedia dana dari peminjam dana dinyatakan dalam jumlah persen serta nominal bunga yang dibayarkan oleh peminjam dana adalah $n\%$ dari jumlah total uang yang dipinjamkan, jenis bunga yang sering dipelajari adalah bunga tunggal.

Untuk menghitung bunga tunggal maka digunakan rumus:

$$\text{bunga } n \text{ bulan} = \frac{n}{12} \times b \times \text{modal}$$

Dengan rincian :

Modal merupakan uang yang dipinjamkan dan disimbolkan dengan M

Bunga di simbolkan dengan b

n = lama waktu modal disimpan oleh peminjam dalam jangka hitungan bulan

b = persentase bunga

M = modal tabungan

6. Pajak

Dalam rangka pembangunan negara supaya lebih maju dan berkembang warga negara Indonesia diwajibkan menyerahkan sebagian dari harta kekayaannya kepada negara berpacu pada peraturan yang telah dibuat salah satu contoh pajak di Indonesia misalnya : Pajak Pertambahan Nilai (PPN), Pajak Bumi dan Bangunan (PBB) serta Pajak Penghasilan (PPH).

Berikut langkah atau cara untuk menghitung besar pajak:

$$\text{Presentase Pajak} = \frac{\text{pajak}}{\text{jumlah uang yang terkena pajak}} \times 100\%$$

C. Aplikasi Kahoot

Aplikasi ini mengkombinasi evaluasi berbentuk quiz yang di kemas dalam bentuk game interaktif. Aplikasi ini juga dapat menjadikan inovasi guru dalam mengevaluasi ataupun memonitoring hasil belajar lebih mudah.⁴³ Karena skor yang telah didapatkan akan terlihat secara langsung.

Saat ini di Indonesia *kahoot* masih belum banyak digunakan dalam aktivitas pembelajaran karena terbatasnya fasilitas belajar dan kurangnya pengembangan kemampuan berteknologi oleh guru maupun tenaga kependidikan walupun demikian tidak menutup kemungkinan seiring dengan berkembangnya teknologi penggunaan aplikasi *kahoot* akan menjadi suatu inspirasi bagi guru dalam mengajar terlebih *kahoot* memiliki fitur yang lengkap, mudah untuk di mainkan dan didesain secara menarik sehingga dapat membangkitkan semangat peserta didik

⁴³Aprilia, "Implementasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital Game Based Learning Dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0", Kudus, vol. Universitas Islam Nahdatul Ulama (2019), 219.

serta menciptakan suasana kegiatan belajar mengajar lebih aktif, kritis, kreatif.

Kahoot didesain agar dapat memuat ruang kelas di seluruh dunia tanpa terkecuali Indonesia, karena tersedia secara gratis yang merupakan suatu keunggulan dari aplikasi ini sehingga dapat di buat ataupun di mainkan oleh siapapun baik peserta didik, guru, dan siapa saja tanpa terpaut usia. Hingga kini *kahoot* telah di akses secara mendunia lebih dari 50 juta orang dari negara di seluruh dunia.

Menurut Natalia dkk dalam bukunya, kahoot memiliki bahasa sederhana yang akan menjadikan peserta didik mudah untuk memahami, dengan menggunakan aplikasi ini peserta didik dapat belajar sambil bermain dan terlibat aktif secara langsung.⁴⁴ Sehingga pembelajaran terasa tidak membosankan.

Guru juga dapat menambahkan gambar atau video untuk menstimulus peserta didik dalam menjawab quiz kemudian peserta didik menjawabnya secara *realtime*, langkah awal adalah guru menyiapkan soal-soal kuis, setelah selesai membuat *quiz* maka akan memunculkan pin yang akan di bagikan ke peserta didik selanjutnya *quiz* telah siap dimainkan. Di akhir sesi akan dimunculkan siapa yang menjawab pertanyaan paling banyak menjawab benar dan akan diketahui siapa pemenangnya.⁴⁵ Dengan begitu guru dapat mengetahui ketercapaian level kognitif peserta didik.

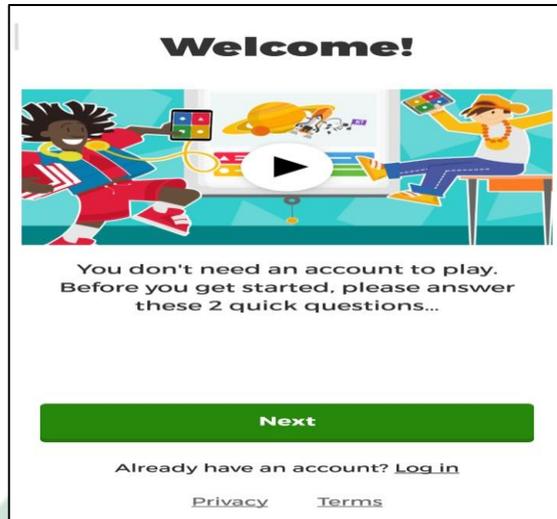
Pengaplikasian *kahoot* mempunyai dua cara yakni pembuatan quiz oleh guru dan peserta didik akan memainkan atau menjawab kuis tersebut dengan memasukan pin yang telah dibagikan oleh guru. Untuk dapat menyusun kuis guru harus melakukan *login* pembuatan akun dengan alamat *website* <https://kahoot.com/> atau dapat mengunduh aplikasi via *gadget* maupun *smartphone* di *play store*.

Untuk pembuatan kuis dapat mengikuti langkah sebagai berikut:

1. Membuka akses di *website* <https://kahoot.com/> atau mengunduh di menu *play store*

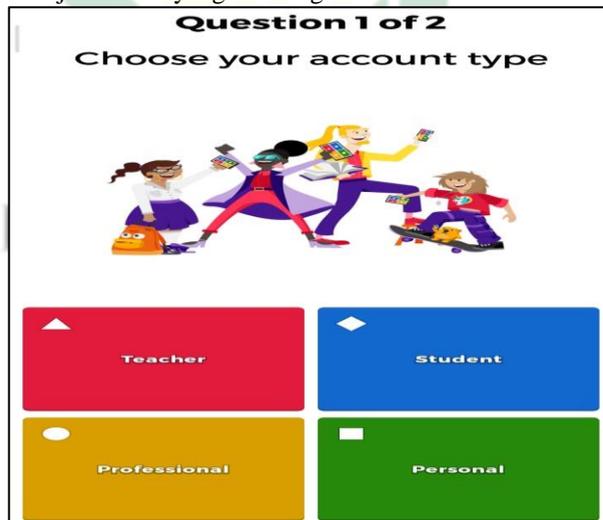
⁴⁴ Natalia, *Modul Teknologi Pembelajaran : Kahoot* (Sukabumi: Jejak, 2019), 6.

⁴⁵ Dimas Amrullah, “Keefektifan Aplikasi Kahoot Berbasis Web Sebagai Alat Evaluasi Mata Pelajaran Sejarah Kelas X di SMAN 1 Wiradesa Kabupaten Pekalongan Jawa Tengah” (Semarang: Universitas Negeri Semarang, 2020), 32.



Gambar 2.1
Tampilan Awal Aplikasi Kahoot

2. Memilih jenis akun yang akan digunakan



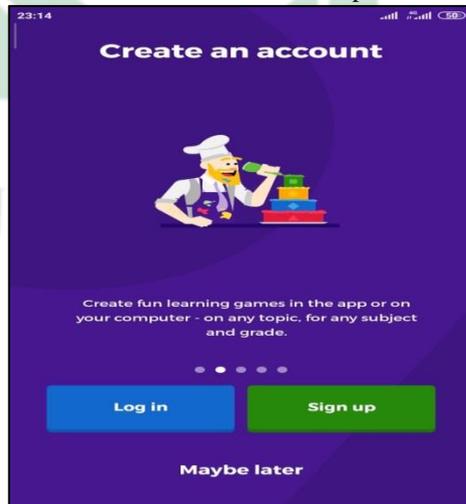
Gambar 2.2
Pilihan Pertanyaan

3. Memilih jenis *workplace*



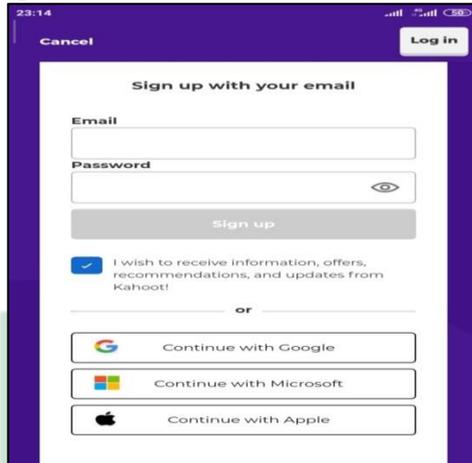
Gambar 2.3
Pilihan Jenis Instansi

4. Memilih menu daftar akun atau masuk ke aplikasi *kahoot*



Gambar 2.4
Petunjuk Pembuatan Akun

5. Melakukan pendaftaran akun



23:14 Cancel Log in

Sign up with your email

Email

Password

Sign up

I wish to receive information, offers, recommendations, and updates from Kahoot!

or

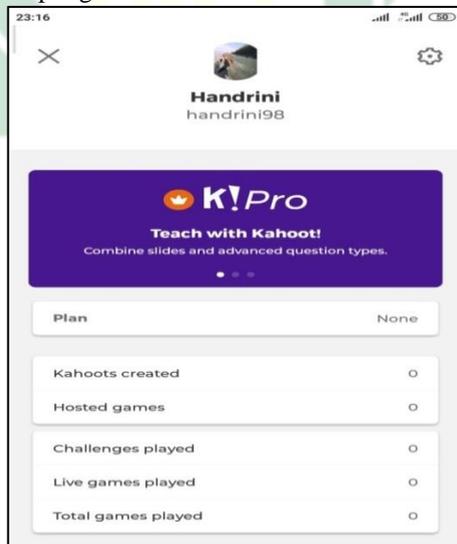
Continue with Google

Continue with Microsoft

Continue with Apple

Gambar 2.5
Pembuatan Akun

6. Akun telah siap digunakan



23:16

Handrini
handrini98

K!Pro
Teach with Kahoot!
Combine slides and advanced question types.

Plan None

Kahoots created 0

Hosted games 0

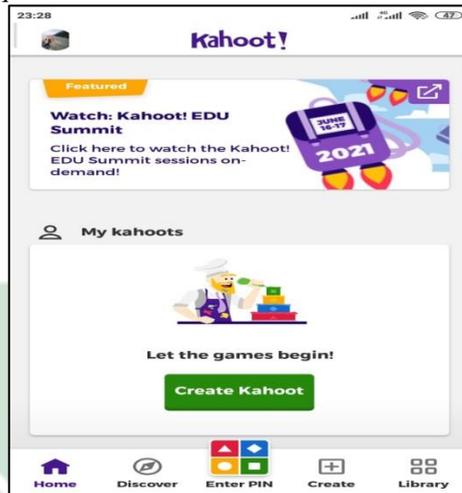
Challenges played 0

Live games played 0

Total games played 0

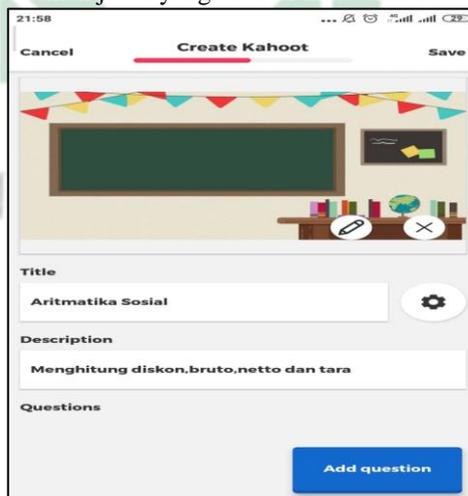
Gambar 2.6
Akun Siap

7. Kemudian masuk ke menu “*Create Kahoot*” untuk mulai membuat quiz



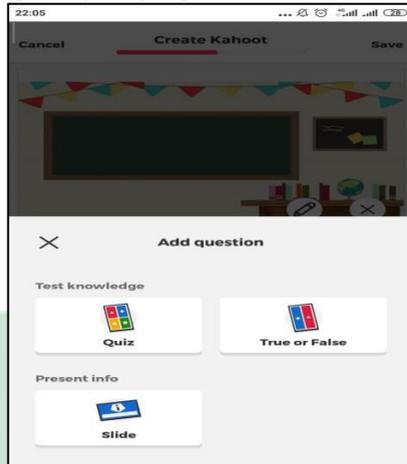
Gambar 2.7
Mulai Pembuatan Quiz

8. Setelah itu ketikkan judul yang akan di muat di kuis



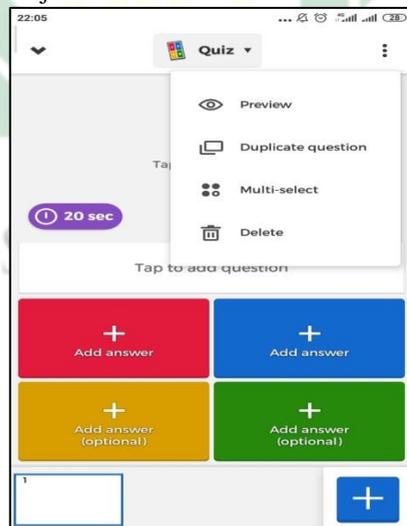
Gambar 2.8
Langkah Awal Sebelum Membuat Kuis

9. Memilih jenis pertanyaan yang akan dibuat atau dimainkan



Gambar 2.9
Petunjuk Pembuatan Kuis

10. Setelah memilih jenis kuis kemudian desain secara menarik



Gambar 2.10
Kuis Siap Untuk Dibuat

D. Hubungan Aplikasi Kahoot Terhadap Literasi Digital Peserta Didik

Setiap peserta didik mempunyai kemampuan dan gaya belajarnya masing-masing, menyikapi hal tersebut perlu adanya variasi dari guru untuk menciptakan pengalaman belajar yang variatif terlebih dalam upaya meningkatkan kemampuan literasi digital yang sangat diperlukan oleh peserta didik mengingat dengan kemampuan tersebut peserta didik dapat menyesuaikan sifat-sifat positif dari zaman maju seperti sekarang ini.

Menurut hasil penelitian pemanfaatan *web kahoot* terhadap literasi digital peserta didik yang dilakukan oleh Jumila dkk hasil kuisioner yang merujuk pada 5 dimensi literasi digital diantaranya *information, communication, content creator, safety, problem-posing*. Hasil pengolahan data menggunakan skala likert dengan demikian diperoleh dimensi *information* yang meliputi indikator menemukan serta mengidentifikasi informasi digital dalam kategori baik kemudian *communication* masuk juga dalam kategori baik, dimensi ini mencakup cara berkomunikasi peserta didik dalam lingkungan digital selanjutnya untuk dimensi *content creator, safety, problem-posing* juga menunjukkan hasil data dalam kategori baik.⁴⁶ Dalam penelitian tersebut juga dijabarkan observasi dan wawancara peserta didik yang memberikan tanggapan positif terhadap pemanfaatan *web kahoot* dan peserta didik dapat memanfaatkannya dengan baik

Menurut peserta didik: “Belajar dengan menggunakan kahoot dapat menghemat kertas, mengusir kejenuhan karena memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran.” Jumila juga menjelaskan dalam penelitian tersebut pembelajaran menggunakan *web kahoot* dapat terjadi dengan baik dan membawa kemajuan pendidikan literasi digital peserta didik pada lima dimensi yang telah di jabarkan. Hal ini dikarenakan peserta didik merasa senang untuk menunjukkan minat dalam kegiatan pembelajaran. Sebagaimana dari hasil penelitian ini dimana dengan pemanfaatan *web kahoot* peserta didik dapat belajar sambil bermain seperti bermain game, tidak ada ketegangan yang membuat peserta didik tertekan mengikuti pembelajaran sebelumnya.⁴⁷ Peserta didik merasa ingin tahu dan akan mencoba fitur-fitur baru.

⁴⁶ Jumila dkk, “Analisis Literasi Digital Peserta Didik Melalui Pemanfaatan Web Kahoot Dalam Pembelajaran Koloid” Jakarta:Universitas Negeri Jakarta,Jurnal Pendidikan Kimia,082.04, Vol 08 2018,Hal 39

⁴⁷ Ibid

Pembelajaran dengan menggunakan *web kahoot* sebagai media pembelajaran dan instrument penilaian berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan lanjutan peserta didik. Hal ini ditunjukkan dengan tercapainya pengukuran literasi digital yang terdiri dari data, korespondensi, pembuatan konten, keamanan, dan berfikir kritis. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa penggunaan *web kahoot* dalam pembelajaran dapat menumbuhkan kemampuan peserta didik yang lebih tinggi. Dari hasil pemaparan diatas peneliti menyimpulkan jika terdapat hubungan aplikasi *kahoot* terhadap kemampuan literasi digital peserta didik.

E. Hubungan Aplikasi *Kahoot* Pada Materi Aritmatika Sosial

Pendidikan saat ini terus berinovasi dan melakukan terobosan untuk menarik minat peserta didik dalam belajar, biasanya peserta didik akan tertarik dengan hal-hal baru dan menantang suatu misal seperti game. Dengan semakin berkembangnya teknologi, penyedia layanan seperti *Play Store* maupun *App Store* yang tersedia di *handphone* menawarkan berbagai aplikasi yang tentunya beragam mulai dari hiburan, informasi, komunikasi, *e-commerce*, *m-banking* maupun aplikasi yang bersifat edukatif. Di bidang pendidikan sendiri ada beberapa aplikasi yang cukup menarik yaitu belajar sambil bermain salah satunya adalah "*Kahoot*".

Game based learning dapat membantu guru dalam mengeksplorasi pengalaman belajar peserta didik serta mengaktifkan peserta didik dalam proses pembelajaran yang menyenangkan dengan menggunakan *Kahoot*, aplikasi ini juga menjadi cara baru bagi guru untuk dapat memberikan pertanyaan, kuis, ataupun mengevaluasi peserta didik secara digital dan bersifat kompetitif.

Dalam skripsi yang telah disusun oleh Riyan, yang berjudul "*Penerapan Game Interaktif Aplikasi Kahoot Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis Dan Minat Belajar Siswa SMP*" dari hasil penelitiannya menyimpulkan bahwa Terdapat pengaruh game interaktif aplikasi *kahoot* untuk meningkatkan pemahaman kosep matematis dan minat belajar siswa di SMP Negeri 5 Bandar Lampung, menurut riyan penerapan game edukasi *Kahoot* ini lebih baik jika dibandingkan melakukan pembelajaran konvensional untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis.⁴⁸ Karena siswa lebih

⁴⁸Riyan, "berjudul "*Penerapan Game Interaktif Aplikasi Kahoot Untuk Meningkatkan Pemahaman*

senang dan antusias mengerjakan soal via game *Kahoot* ini dibanding mengerjakan soal menggunakan buku.

Dari pemaparan diatas maka peneliti menyimpulkan jika adanya hubungan antara penggunaan aplikasi *Kahoot* terhadap pembelajaran peserta didik terlebih dalam pembelajaran matematika. Materi aritmatika sosial sangat erat kaitanya dengan kehidupan sehari-hari maka alternatif media pembelajaran yang efisien adalah aplikasi kahoot ini yang mudah di akses di android.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

Konsep Matematis Dan Minat Belajar Siswa SMP” Lampung :UIN Raden Intan, Skripsi, (2019) hal 90

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian yang dilakukan adalah penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Penelitian deskriptif merupakan penelitian yang dikoordinasikan untuk memberikan kenyataan atau kejadian secara efisien dan tepat, sehubungan dengan kualitas populasi dan dalam pemeriksaannya tidak membutuhkan pengujian hipotesis.⁴⁹ Dengan penelitian deskriptif kualitatif, data didapatkan dari proses observasi dan wawancara. Data kualitatif akan digunakan untuk menganalisis literasi digital peserta didik dalam mengerjakan soal aritmetika menggunakan aplikasi *Kahoot*.

B. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 5 Tuban dengan alamat Jl. Panglima Sudirman Gang Balai Kelurahan Sukolilo No. 281, Kecamatan Tuban, Kabupaten Tuban, Jawa Timur 62318.

Tabel 3.1
Jadwal Tahap Penelitian

No	Kegiatan	Tanggal
1.	Permohonan ijin penelitian kepada pihak sekolah (Kepala sekolah, TU dan guru mata pelajaran matematika)	21 November 2022
2.	Pelaksanaan kegiatan pemilihan subjek, tes pemahaman komputer.	22 November 2022
3.	Pelaksanaan kegiatan observasi dan wawancara terhadap subjek.	23 November 2022

C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian dipilih dari populasi kemudian dilakukan teknik pemilihan sampel. Menurut Sugiono dalam bukunya populasi merupakan sebuah generalisasi yang meliputi seluruh karakteristik atau

⁴⁹ Hardani, *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif* (Yogyakarta: Pustaka Ilmu Group Yogyakarta, 2020), 54.

sifat dari sebuah subjek.⁵⁰ Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII-A SMP Negeri 5 Tuban. Peneliti menggunakan *purposive sampling* dapat dilihat di tabel 3.6

Purposive sampling adalah suatu sample yang terdiri atas elemen yang dipilih secara acak, dimana setiap elemen atau anggota populasi tidak memiliki kesempatan yang sama untuk terpilih menjadi sampel. Tujuan penggunaan sampel ini adalah karena peneliti memilih secara acak peserta didik kelas VIII-A yang memiliki kemampuan pemahaman komputer dan atas saran dari guru mata pelajaran matematika.

Tabel 3.2
Subjek Penelitian

No	Nama	Kode
1.	ZRA	S_1
2.	ABP	S_2
3.	MAT	S_3
4.	AMKJ	S_4
5.	NBR	S_5
6.	HD	S_6

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah dengan metode Observasi dan Wawancara. Berikut adalah uraian terkait dengan teknik pengumpulan data yang akan digunakan yaitu :

1. Observasi

Observasi adalah pengamatan yang dilakukan oleh peneliti dan tercatat secara sistematis untuk menjawab masalah penelitian.⁵¹ Dengan memperhatikan petunjuk-petunjuk untuk melakukan sebuah observasi, peneliti akan melakukan pengamatan secara langsung terhadap proses pengerjaan soal

⁵⁰ Sugiono, *Metode Penelitian dan Pengembangan* (Bandung: Alfabeta, 2017), 128.

⁵¹ Hardani, Memandang hal tersebut untuk menganalisis level kompetensi literasi digital peserta didik, peneliti berpedoman *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif* (Yogyakarta: Pustaka Ilmu Group Yogyakarta, 2020),123.

peserta didik yang berbantuan aplikasi *kahoot*. Observasi dilakukan untuk mengetahui tingkat literasi digital peserta dengan menggunakan indikator tingkat literasi digital menggunakan dua kategori yaitu *technical skills* dan *critical understanding*.

2. Wawancara

Wawancara merupakan suatu kegiatan tanya jawab secara lisan yang dilakukan oleh dua orang atau lebih secara langsung. Wawancara dilakukan sebagai teknik pengumpulan data karena peneliti ingin mengetahui hal-hal dari subjek secara mendalam.⁵² Pada penelitian ini wawancara adalah upaya untuk mengetahui tingkat literasi digital peserta didik tentang pemahaman konten media dan kemampuan menggunakan media. Tahap awal dalam melaksanakan wawancara adalah mempersiapkan pedoman wawancara, melakukan validasi supaya data yang didapatkan valid.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen dalam sebuah penelitian merupakan alatukur yang dirancang secara sistematis dalam proses pengumpulan data.⁵³ Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Lembar observasi

Lembar catatan atau *check list* merupakan instrumen untuk menunjang proses observasi yang dilakukan oleh peneliti yang berisi nama-nama subjek yaitu peserta didik dan hal-hal yang akan di amati, untuk mempermudah peneliti pada tahap observasi ini hanya dengan memberikan tanda centang atau memberikan skala pada lembar daftar catatan. Observasi tersebut dilakukan untuk mengamati peserta didik secara langsung terhadap proses pengerjaan soal kuis yang berbantuan aplikasi *kahoot*. Berikut lembar observasi literasi digital peserta didik pada pelajaran aritmetika sosial dapat dilihat pada tabel 3.7

⁵² Sugiono, *Memahami Penelitian Kualitatif* (Bandung:Alfabeta,2009), 72

⁵³ Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan Research and Development* (Bandung: Alfabeta, 2017),156.

Tabel 3.3
Lembar Observasi Literasi Digital

No	Aspek yang diamati	<i>Individual Competence Framework</i>	Subjek	Penilaian			Informasi yang diperoleh
				1 (C)	2 (B)	3 (SB)	
1	Peserta didik memahami masing-masing konten yang ada di <i>Kahoot</i> .	<i>Technical skills</i>					
2	Peserta didik mengetahui aturan penggunaan media <i>Kahoot</i> .						
3	Peserta didik mampu mengakses <i>quiz Kahoot</i> di <i>website</i>						
4	Peserta didik mampu menggunakan aplikasi <i>Kahoot</i> hingga <i>quiz</i> berakhir.						
5	Peserta didik mampu mengerjakan quis aritmetika sosial di <i>Kahoot</i> sesuai perintah	<i>Critical Understanding</i>					
6	Peserta didik antusias dalam mengerjakan <i>quiz</i> aritmetika						

	sosial.						
7	Peserta didik mendapatkan skor maksimal dalam mengerjakan quis aritmetika sosial di <i>Kahoot</i> .						
8.	Peserta didik mendapatkan peringkat hasil skor yang didapatkan dalam mengerjakan <i>quiz</i> aritmatika sosial di aplikasi <i>Kahoot</i> .						
9.	Peserta didik mampu bertukar pikiran dengan teman mengenai materi aritmetika sosial.	<i>Social Competance</i>					
10.	Peserta didik mampu berdiskusi mengenai materi aritmetika sosial.						
11.	Peserta didik mampu						

menyampaikan pendapatnya mengenai aplikasi <i>Kahoot</i> .							
--	--	--	--	--	--	--	--

Pada masing-masing butir nomor pada lembar observasi diberikan nilai maksimal 3 dengan skala sebagai berikut :

1 : Cukup

2 : Baik

3 : Sangat Baik

Penilaian lembar observasi literasi digital sesuai dengan rubrik penskoran literasi digital pada lembar observasi adalah sebagai berikut.

Tabel 3.4
Rubrik Penskoran Literasi Digital

Kompetensi Literasi Digital	Skor	Pencapaian
<i>Technical Skills</i>	1	Kemampuan menggunakan media terbatas
	2	Fasih dalam menggunakan media
	3	Fasih dan aktif dalam menggunakan media
<i>Critical Understanding</i>	1	Mampu memahami
	2	Mampu memahami dan menganalisis konten <i>Kahoot</i> .
	3	Mampu memahami, menganalisis serta menganalisis konten <i>Kahoot</i> .
<i>Social Competance</i>	1	Mampu mengkomunikasikan media melalui pesan
	2	Mempengaruhi pengguna LAINYA

2. Pedoman wawancara

Wawancara digunakan untuk mendapatkan subjek penelitian pada setiap oleh karena itu wawancara disusun berdasarkan pada indikator kompetensi literasi digital. Hasil

wawancara yang dilakukan kepada peserta didik mengenai tingkatan kompetensi adalah bagaimana jawaban atau tanggapan peserta didik dalam pemahaman mengenai kemampuan dasar dan pengetahuan tentang komponen komputer, *search engine* dan penggunaan aplikasi.

Instrumen pengambilan data ini sebelumnya telah melalui proses validasi oleh ahli dengan tujuan untuk mengetahui apakah instrumen yang telah dibuat layak untuk digunakan dalam penelitian apakah tidak. Validasi dilaksanakan untuk memperoleh instrumen yang valid. Instrumen ini telah divalidasi oleh 3 validator diantaranya adalah 1 dosen pendidikan matematika, 1 dosen matematika dan satu guru mata pelajaran matematika. Kriteria kevalidannya adalah ketika dosen memberikan nilai minimum 3 pada lembar validasi. Berikut adalah nama-nama validator instrumen ini adalah sebagai berikut :

Tabel 3.5
Validator Instrumen

No	Nama Validator	Jabatan
1.	Ahmad Choirul Anam, M.Pd.	Dosen Pendidikan Matematika Universitas Ibrahimi Situbondo
2.	Eriska Fitri Kurniawati, M.Pd.	Dosen Matematika Universitas PGRI Ronggolawe Tuban
3.	Dra. Esti Komariah	Guru Mata Pelajaran Matematika SMP Negeri 5 Tuban

F. Keabsahan Data

Agar diperoleh temuan dan interpretasi yang absah maka dilakukan penggabungan dari teknik pengumpulan data yang telah dilakukan atau disebut dengan triangulasi. Peneliti mengumpulkan data yang kemudian diuji kredibilitasnya dengan berbagai sumber data sekaligus teknik pengumpulan datanya.⁵⁴ Dalam penelitian ini

⁵⁴ Hardani, *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif* (Yogyakarta: Pustaka Ilmu Group Yogyakarta, 2020),154.

menggunakan triangulasi teknik pengumpulan data, yaitu teknik pengumpulan data menggunakan berbagai sumber data, dikarenakan peneliti ingin membandingkan data yang diperoleh oleh setiap subjek penelitian. Data yang diperoleh adalah hasil observasi, hasil wawancara. Apabila data yang diperoleh dari kedua teknik penelitian memiliki kesamaan maka data tersebut dapat dikatakan valid. Apabila data tersebut memiliki perbedaan maka peneliti melakukan komparasi dengan melihat seberapa banyak subjek yang memiliki indikator kemampuan literasi digital sehingga dapat diperoleh data yang valid.

G. Teknik Analisis Data

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) analisis adalah penguraian suatu pokok atas berbagai bagiannya dan penelaahan bagian itu sendiri serta hubungan antar bagian untuk memperoleh pengertian yang tepat dan pemahaman arti keseluruhan. Data dalam penelitian ini diantaranya hasil observasi dan hasil wawancara kemudian dianalisis menggunakan model analisis data Miles dan Huberman dengan tahapan reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.⁵⁵ Berikut langkah-langkahnya :

1. Reduksi Data Literasi Digital Observasi dan Wawancara

Tahap reduksi data adalah kegiatan memilih, menggolongkan, mengarahkan dan membuang data yang tidak perlu sehingga dapat ditarik kesimpulannya.

a. Hasil observasi

Data hasil observasi adalah lembar catatan atau check list yang berisi pengamatan peserta didik secara langsung terhadap proses pengerjaan soal yang berbantuan aplikasi kahoot. Berikut proses analisis data :

1) Tahap Deskripsi

Menentukan objek yang akan diamati meliputi pengamatan tentang pemahaman peserta didik terhadap media *Kahoot*, kelancaran saat menggunakan aplikasi, kecepatan dalam mengerjakan soal.

2) Tahap Reduksi

⁵⁵ Matthew B Miles dan A Michael Huberman, Analisis Data Kualitatif, (Jakarta: Universitas Indonesia Press, 2007), 16.

Semua data dipilih untuk menjawab pertanyaan sesuai kebutuhan mengenai data hasil pengamatan tentang literasi digital peserta didik dalam menggunakan media *Kahoot* dan menentukan fokus yaitu memilih diantara yang telah dideskripsikan diantaranya memilih peserta didik dengan kategori (*Basic, Intermediate, Advance*) dan menganalisis peserta didik dengan masing-masing dari tiga kategori tersebut. Data yang diperoleh disajikan dalam bentuk data tertulis.

3) Penyajian Data

Penyajian data dilakukan sebagai berikut:

- a) Menyajikan data sesuai dengan hasil obsevasi yang telah dilakukan kemudian melakukan pemeriksaan data dan meninjau data. Berikut bentuk penyajian data hasil observasi adalah sebagai berikut

Tabel 3.6
Hasil Observasi

Nama	Butir Nomor Lembar Observasi									Total Skor
	<i>Technical Skill</i>			<i>Critical Understanding</i>			<i>Social Competence</i>			
	1	2	3	1	2	3	1	2	3	
Jumlah										

Pada masing-masing butir nomor pada lembar observasi diberikan nilai maksimal 3 dengan skala sebagai berikut :

- 1 : Cukup
- 2 : Baik
- 3 : Sangat Baik

- b) Membahas data hasil observasi yang telah valid

b. Hasil wawancara

1) Reduksi Data

Reduksi data adalah menyederhanakan data, memilih hal pokok, memfokuskan pada hal penting, membuang data yang tidak perlu, sehingga dapat ditentukan tanya. Sehingga peneliti pada tahap ini mulai memilah data, membuang dan lebih terfokus pada pokok bahasan. Redaksi ini penting dikarenakan data yang didapat peneliti sangat banyak dan bermacam-macam, sehingga hal ini bertujuan mempermudah peneliti untuk melanjutkan analisis data pada tahap selanjutnya. Berikut tahapan reduksi data hasil wawancara :

- a) Peneliti mendengarkan secara berulang-ulang rekaman wawancara.
- b) Peneliti mentranskrip pengkodean antara peneliti dan informan atau subjek

Dengan memberikan kode sebagai berikut :

$P_{a,b,c}$: Peneliti
 $B_{a,b,c}$: Subjek dengan level kompetensi *basic*
 $M_{a,b,c}$: Subjek dengan level kompetensi *medium*
 $A_{a,b,c}$: Subjek dengan level kompetensi *advance*.
 a, b, c : Kode digit setelah P, B, M dan A. Digit pertama menyatakan subjek ke- *a*, digit kedua menyatakan wawancara ke- *b* dan digit ketiga menyatakan pertanyaan ke- *c*.

- c) Peneliti mentranskrip pengkodean indikator literasi digital dalam pertanyaan sebagai berikut :

$TS = Technical Skills$
 $CU = Critical Understanding$
 $SC = Social Competance$

- d) Menuliskan hasil wawancara yang berupa pertanyaan dari peneliti.

- e) Memeriksa kembali penulisan hasil wawancara dengan membandingkan rekaman untuk mengantisipasi adanya kesalahan data.

2. Penyajian Data (*Data Display*)

Tahap kedua setelah reduksi data adalah penyajian. Pada tahap ini peneliti menyajikan data yang sudah direduksi kedalam bentuk lain seperti. Diagram, tabel, histogram dan sebagainya. Peneliti menyajikan data dengan teks naratif dari data yang telah direduksi. Penyajian data tersebut berupa penjelasan-penjelasan tentang literasi digital peserta didik Adapaun langkah-langkah penyajian data sebagai berikut :

- a. Menyajikan data hasil wawancara yang awalnya berupa rekaman suara menjadi tulisan.
- b. Meneliti kembali kebenaran dan kekonsistenan subjek dalam memberikan informasi kepada peneliti sehingga data yang didapatkan valid.
- c. Menelaah dan menganalisa data yang valid untuk medeskripsikan level kompetensi literasi digital peserta didik dalam memecahkan masalah soal aritmatika dengan aplikasi *kahoot* pada setiap kategori.

3. Penyajian Data

Dalam penelitian ini, hasil reduksi data disusun menjadi deskripsi sistematis dalam bentuk narasi dan tabel, yang kemudian digunakan untuk menarik kesimpulan. Demikian data disajikan yang digunakan untuk menarik kesimpulan.

4. Penarikan Kesimpulan

Pada tahap ini peneliti memberikan kesimpulan serta sudut pandang terhadap data yang sudah tersaji secara sistematis. Peneliti juga mendeskripsikan dan menganalisis bagaimana literasi digital ditinjau dari level kompetensi dalam mengerjakan soal aritmatika sosial berbasis aplikasi *Kahoot*. Setelah itu peneliti melakukan verifikasi terhadap data yang sudah tersaji dengan mengaitkan hasil dan kesimpulan dengan teori-teori dan hasil-hasil penelitian yang terdahulu untuk memperkuat hasil dari penelitian tersebut.

Penarikan kesimpulan tingkatan literasi digital peserta didik didasarkan pada indikator kompetensi literasi digital. Data yang diperoleh dari subjek dianalisis untuk melihat indikator literasi digital yang dicapai peserta didik. Penarikan kesimpulan

tingkatan literasi digital peserta didik dikategorikan sebagai: *basic*, *medium* dan *advance*. Berikut pengkodean ketercapaian indikator literasi digital peserta didik.

Tabel 3.7
Kategori Tingkatan Literasi Digital

No	Indikator	Sub Indikator	Analisis Hasil Observasi	Keterangan	Tingkatan Literasi Digital
1	<i>Technical Skills</i>	Kemampuan teknik dalam menggunakan media		<i>Technical Skills</i> : A	<i>Technical Skills</i> :
		Kemampuan mengoperasikan media digital			
		Total	A		
2	<i>Critical Skills</i>	Kemampuan kognitif dalam menggunakan media.		<i>Critical Skills</i> : B	<i>Technical Skills</i> :
		Kemampuan pemahaman ragam konteks pengguna digital.			
		Total	B		
3	<i>Social Competence</i>	Kemampuan untuk membangun relasi sosial melalui media digital		<i>Social Competence</i> : C	<i>Critical Skills</i> :
		Total	C		

Keterangan :

A : Jumlah skor pada indikator *technical skills*

B : Jumlah skor pada indikator *critical skills*

C : Jumlah skor pada indikator *social competence*

Tabel 3.8
Skor Tingkat Literasi Digital

No	Kategori Literasi Digital	<i>Basic</i>	<i>Medium</i>	<i>Advance</i>
1	<i>Technical Skills</i>	1-4	5-8	9-12
2	<i>Critical Skills</i>	1-4	5-8	9-12
3	<i>Social Competence</i>	1-3	4-6	7-9

H. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian dibagi menjadi 3 yaitu :

1. Tahap Persiapan

- a. Mempersiapkan instrumen penelitian
- b. Melakukan validasi instrumen penelitian dengan ahli materi
- c. Melakukan validasi instrumen pada pedoman wawancara
- d. Melakukan validasi pada media kahoot dengan ahli media
- e. Meminta izin kepada pihak SMP Negeri 5 Tuban untuk melaksanakan penelitian
- f. Melakukan validasi instrumen penelitian pada materi aritmatika sosial terkait kemampuan literasi digital dengan Guru SMP Negeri 5 Tuban.
- g. Membuat diskusi dan kesepakatan dengan guru Matematika SMP 5 Tuban terkait penelitian yang akan dilakukan.

2. Tahap Pelaksanaan

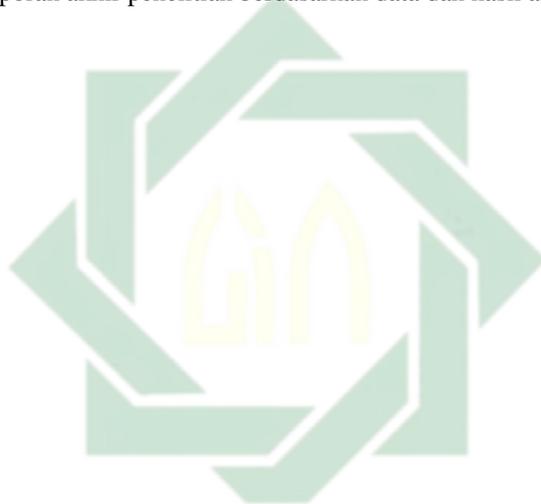
- a. Pembagian lembar tes tulis tentang kemampuan pemahaman computer berisi 20 soal pilihan ganda yang diberikan kepada satu kelas, lalu data yang diperoleh berupa subjek penelitian diantaranya 2 subjek dengan kategori basic, 2 subjek dengan kategori medium dan 2 subjek dengan kategori advance.
- b. Melakukan observasi kepada peserta didik dalam proses pengerjaan quiz peserta didik yang berbantuan aplikasi kahoot.
- c. Melakukan wawancara kepada subjek pada setiap kategori tentang pemahaman konten media dan kemampuan menggunakan media.

3. Tahap Analisa Data

Pada tahap ini, dilakukan deskripsi dan analisis pada hasil observasi terkait pengerjaan quiz dalam memecahkan masalah aritmatika sosial yang berbantuan aplikasi *kahoot*, pada hasil wawancara kemampuan menggunakan media serta membuat kesimpulan berdasarkan penelitian yang telah dilakukan.

4. Tahap Pengerjaan Laporan

Pada tahap penyusunan laporan, peneliti menyusun laporan akhir penelitian berdasarkan data dan hasil analisis data.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB IV HASIL PENELITIAN

Pada bagian ini peneliti menyajikan data hasil penelitian yang telah dilaksanakan berisi deskripsi serta analisis berupa hasil observasi dan wawancara terhadap 6 peserta didik subjek penelitian dengan kategori *basic*, *medium*, *advance*. Kemudian hasil observasi dan wawancara terhadap subjek dianalisis berdasarkan ketercapaian indikator literasi digital peserta didik terhadap media pembelajaran *kahoot* pada materi aritmetika sosial.

A. Deskripsi dan Analisis Data Literasi Digital Peserta Didik

1. Subjek S_1

a. Deskripsi Data Hasil Observasi dan Wawancara

Berdasarkan data hasil observasi dan wawancara, tingkatan literasi digital peserta didik subjek S_1 pada materi aritmatika sosial dapat dideskripsi kan sebagai berikut :

1) Data Observasi subjek S_1

Dalam penelitian ini tahap berikutnya adalah menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi *kahoot*. Sebelum memulai *quiz* peneliti memberi instruksi kepada Subjek S_1 untuk berdiskusi tentang materi aritmatika sosial dengan temannya dan juga memberikan akses kepada Subek S_1 untuk membuka aplikasi *kahoot* di *personal computer*, selanjutnya digunakan sesuai perintah peneliti yakni memahami masing-masing konten, mengerjakan *quiz* aritmatika. Berikut data hasil observasi subjek S_1

Tabel 4.1

Hasil Observasi Subjek S_1

Nama	Butir Nomor Lembar Observasi											Total Skor
	<i>Technical Skill</i>				<i>Critical Understanding</i>				<i>Social Competence</i>			
Aspek yang diamati	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	
Subjek B_1	2	1	1	1	3	2	1	1	1	1	1	14
Jumlah	5				7				3			

Berdasarkan data hasil observasi subjek S_1 menunjukkan bahwa subjek S_1 dikategorikan sedang pada indikator *technical skill* karena memperoleh skor sebanyak 5, dikategorikan sedang pada indikator *critical understanding* karena memperoleh total skor sebanyak 7, dan dikategorikan rendah pada indikator *social competence* karena mendapatkan skor 3.

2) Data Wawancara subjek S_1

Wawancara dilakukan untuk memperkuat data hasil observasi sesuai dengan indikator kompetensi literasi digital diantaranya $TS = Technical Skills$ $CU = Critical Understanding$, $SC = Social Competance$. Berikut transkrip wawancara terhadap subjek S_1 tentang pemahaman media, cara penggunaan media dideskripsikan sebagai berikut :

$P_{1,1,1}$: Bagaimana cara mengakses aplikasi *kahoot* di *handphone* atau pc ?

$S_{1,1,1}$: Tinggal buka aplikasinya gitu kak hehehe

$P_{1,2,1}$: Lalu, bagaimana cara menginstall aplikasi *kahoot* di *handphone* ?

$S_{1,2,1}$: Buka playstore terus klik di penelusuran kak, ketik *kahoot* gitu.

$P_{1,3,1}$: Iya gak papa, sekarang cara menggunakan aplikasi *kahoot* gimana? Kamu tadi disuruh kakak apa coba jelasin !

$S_{1,3,1}$: Klik kode dan klik nama yang tadi loh kak, namanya lupa hehe

$P_{1,3,1}$: Namanya apa ?

$S_{1,3,1}$: Walah gak tau kak lupa aku.

$P_{1,4,2}$: Oke , terus apa yang kamu ketahui tentang aplikasi *kahoot* ?

$S_{1,4,2}$: Seperti kuis atau belajar online melalui *handphone*.

$P_{1,5,2}$: Nah sekarang coba sebutin fitur-fitur yang ada di aplikasi *kahoot* !

$S_{1,5,2}$: Untuk pembelajaran online kak.

$P_{1,5,2}$: Fiturnya dek, apa saja ?

$S_{1,5,2}$: Kurang tau kak haha..

$P_{1,7,3}$: Hmm baiklah lalu apakah kamu merasa kesulitan dalam mengerjakan *quiz* aritmetika sosial berbasis aplikasi *kahoot* ?

$S_{1,7,3}$: Tidak kak

$P_{1,2,1}$: Apakah kamu merasa senang dengan menggunakan *quiz* aritmetika sosial berbasis aplikasi *kahoot* ?

$S_{1,2,1}$: Senang kak terhibur

Secara keseluruhan dari hasil wawancara terhadap subjek S_1 terdeskripsi jika subjek S_1 masih terasa canggung dan sering lupa dengan apa yang telah dilakukan maupun dipelajari, subjek S_1 cenderung kurang aktif dalam menjawab pertanyaan dari peneliti. Namun secara garis besar subjek S_1 telah memahami aplikasi dan dapat mengikuti hingga kuis berakhir.

b. Analisis Data

Berdasarkan deskripsi data hasil observasi dan wawancara terhadap subjek S_1 , berikut adalah analisis tingkatan literasi digital pada materi aritmatika sosial subjek S_1 setelah menggunakan aplikasi *kahoot*.

1) Analisis Data Observasi

a) Kemampuan teknik menggunakan media

Secara umum subjek S_1 dikatakan cukup dalam menggunakan media, kemampuan mengoperasikan media digital, subjek S_1 dapat memilih avatar dan memulai kuis aritmatika sosial tanpa kendala. Subjek S_1 juga dapat memasukan pin untuk masuk di web *kahoot* yang diakses di *personal computer* meskipun terlihat cukup lambat dan bertanya kepada temanya.

b) Kemampuan mengoperasikan media digital

Subjek S_1 terlihat kesulitan dalam mengakses aplikasi *kahoot* di *personal*

computer subjek S_1 terlihat kesulitan dalam login di browser dan kurang faham dalam memahami instruksi dari peneliti. Subjek S_1 dapat mengikuti kuis dengan baik meskipun agak lama dalam memahami instruksi dari peneliti. Subjek S_1 dapat mengikuti kuis *kahoot* hingga selesai.

- c) Kemampuan kognitif dalam menggunakan media

Subjek S_1 terlihat cukup mampu dalam menjawab soal aritmatika sosial di kuis *kahoot*, dan dalam mengerjakan kuis aritmatika sosial, Subjek S_1 mengerjakan sesuai waktu yang ditentukan. Subjek S_1 juga antusias saat menjawab kuis aritmatika sosial. Tetapi subjek S_1 mendapat skor peringkat terakhir dari 6 subjek tidak masuk dalam 5 teratas, Secara keseluruhan Subjek S_1 dapat mengerjakan sesuai arahan peneliti meskipun sedikit tertinggal dalam pengetahuan tentang materi aritmatika sosial belum mencapai faham.

- d) Kemampuan pemahaman ragam konteks pengguna digital.

Dari hasil observasi Subjek S_1 terlihat kurang percaya diri saat mengerjakan kuis aritmatika sosial di *kahoot*. Subjek B_1 juga terlihat pasif saat menjawab kuis aritmatika sosial di aplikasi *kahoot*. Dalam pemahaman ragam konteks digital Subjek S_1 terlihat kurang mampu dan tidak terbiasa memakai maupun mengoperasikan *personal computer* ataupun ragam konteks digital yang lain.

- e) Kemampuan untuk membangun relasi sosial melalui media digital.

Dalam kemampuan membangun relasi sosial subjek S_1 mengerjakan kuis aritmatika sosial secara individu tetapi saat

berdiskusi dengan temanya subjek S_1 terlihat dapat menrespon jawaban maupun pertanyaan dari temanya meskipun pelan-pelan dan ragu-ragu, subjek S_1 cenderung diam dan fokus saat proses mengerjakan kuis *kahoot*.

Dalam berdiskusi tentang materi aritmatika sosial Subjek S_1 tampak pasif dan berusaha menjawab pertanyaan dari temanya. Subjek S_1 hanya bisa menjawab cara menghitung harga jual dan harga beli dan jawaban dari subjek S_1 masih belum tepat.

2) Analisis Data Wawancara

a) Kemampuan teknik dalam menggunakan media

Berdasarkan transkrip wawancara subjek S_1 , peneliti bertanya tentang cara menginstall aplikasi *kahoot* di hand phone maupun *personal computer* subjek S_1 bisa menjawabnya pertanyaan tersebut, subjek S_1 menjelaskan jika ingin menginstall aplikasi terlebih dahulu masuk ke menu playstore kemudian ketik *kahoot*. Subjek S_1 juga dapat menjelaskan bagaimana cara menggunakan aplikasi *kahoot* menurutnya tetapi ketika peneliti bertanya bagaimana cara mengakses aplikasi *kahoot* subjek S_1 hanya menjawab dengan jawaban sederhana atau apa adanya.

b) Kemampuan mengoperasikan media digital

Subjek S_1 pada saat wawancara dapat menjawab pertanyaan peneliti tentang langkah awal cara mengoperasikan media digital kahoot adalah klik kode atau pin setelah masuk baru ketikan nama masing-masing. Tetapi Selain subjek S_1 tidak dapat menjelaskan dengan runtut dan merasa kesulitan dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan lain dari peneliti.

- c) Kemampuan kognitif dalam menggunakan media.

Subjek S_1 berdasarkan transkrip wawancara dapat menjelaskan apa aplikasi kahoot itu, subjek S_1 menjawab jika aplikasi *kahoot* tersebut seperti kuis atau belajar online melalui *handphone*. Selain itu subjek S_1 tidak dapat menjawab pertanyaan peneliti. Dalam aspek kognitif subjek S_1 terlihat kurang memahami materi aritmatika sosial serta rumusnya.

- d) Kemampuan pemahaman ragam konteks pengguna digital

Hasil wawancara terhadap subjek S_1 tentang pemahaman ragam konteks digital peserta didik tidak dapat menyebutkan apa saja fitur-fitur yang ada di *kahoot*, subjek S_1 juga kurang fokus terhadap pertanyaan yang ditanyakan peneliti pertanyaan awal adalah apa saja fitur yang ada di *kahoot*, peserta didik menjawab untuk pembelajaran *online* tidak terkondisikan.

- e) Kemampuan untuk membangun relasi sosial melalui media digital

Dalam membangun relasi sosial subjek S_1 terlihat tidak mampu, dan tidak dapat menjelaskan apa yang dimaksud dengan aritmatika sosial, komen apa saja yang ada dalam aplikasi *kahoot* namun secara keseluruhan subjek S_1 menjawab jika dia merasa senang ketika mengerjakan kuis aritmatika sosial di aplikasi *kahoot*.

Tabel 4.2
Hasil Literasi Digital Subjek S₁

No	Indikator	Sub Indikator	Analisis Hasil Observasi	Keterangan	Tingkatan Literasi Digital
1	<i>Technical Skills</i>	Kemampuan teknik dalam menggunakan media	2	<i>Technical Skills : 5</i>	<i>Technical Skills : Sedang</i>
			1		
		Kemampuan mengoperasikan media digital	1		
			1		
		Total	5		
2	<i>Critical Skills</i>	Kemampuan kognitif dalam menggunakan media.	3	<i>Critical Skills : 7</i>	<i>Technical Skills: Sedang</i>
			2		
		Kemampuan pemahaman ragam konteks pengguna digital.	1		
			1		
		Total	7		
3	<i>Social Competence</i>	Kemampuan untuk membangun relasi sosial melalui media digital	1	<i>Social Competence: 3</i>	<i>Critical Skills : Rendah</i>
			1		
			1		
		Total	3		

2. Subjek S_2

a. Deskripsi Data Hasil Observasi dan Wawancara

Berdasarkan data hasil observasi dan wawancara, tingkatan literasi digital peserta didik subjek S_2 pada materi aritmatika sosial dapat dideskripsi kan sebagai berikut :

1) Data Observasi Subjek S_2

Dalam penelitian ini tahap berikutnya adalah menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi *Kahoot*. Sebelum memulai kuis peneliti memberi instruksi kepada Subjek S_2 untuk berdiskusi tentang materi aritmatika sosial dengan temannya dan juga memberikan akses untuk membuka aplikasi *Kahoot* di *personal computer*, selanjutnya digunakan sesuai perintah peneliti yakni memahami masing-masing konten, mengerjakan *quiz* aritmatika. Berikut data hasil observasi subjek S_2

Tabel 4.3
Hasil Observasi Subjek S_2

Nama	Butir Nomor Lembar Observasi											Total Skor
	<i>Technical Skill</i>				<i>Critical Understanding</i>				<i>Social Competence</i>			
Aspek yang diamati	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	
Subjek S_2	1	3	2	1	2	3	3	3	1	1	1	18
Jumlah	7				8				3			

Berdasarkan data hasil observasi subjek S_2 menunjukkan bahwa subjek S_2 dikategorikan sedang pada indikator *technical skill* karena memperoleh skor sebanyak 7, dikategorikan sedang pada indikator *critical understanding* karena memperoleh total skor sebanyak 8, dan dikategorikan rendah pada indikator *social competence* karena mendapatkan skor 3.

2) Data Wawancara Subjek S_2

Wawancara dilakukan untuk memperkuat data hasil observasi sesuai dengan indikator kompetensi literasi digital diantaranya *TS = Technical Skills* *CU = Critical Understanding*, *SC = Social Competance*. Berikut transkrip wawancara terhadap subjek S_1 tentang pemahaman media, cara penggunaan media dideskripsikan sebagai berikut :

$P_{2,1,1}$: Bagaimana cara mengakses aplikasi kahoot di *handphone* atau pc ?

$S_{2,1,1}$: Emm mengakses nya kalo di laptop atau pc itu dengan mengetikan kahoot it kalo di *handphone* itu langsung tekan aja hehehe.

$P_{2,2,1}$: Lalu, bagaimana cara menginstall aplikasi kahoot di *handphone* ?

$S_{2,2,1}$: Kalo di *handphone* tulis aplikasi kahoot lalu download di *playstore* kalo di *i-phone* di *app store* kalo di pc di *microsoft store*.

$P_{2,3,1}$: Baik terus cara menggunakan aplikasi kahoot gimana?

$S_{2,3,1}$: Cara menggunakan aplikasi kahoot itu adalah tinggal menekan aja membuat akun dulu lalu membuat kuis-kuis yang menurut gampang dan mudah.

$P_{2,4,2}$: Oke , terus apa yang kamu ketahui tentang aplikasi kahoot ?

$S_{2,4,2}$: Aplikasi kahoot itu adalah aplikasi yang membuat kuis tapi dengan cara yang seperti game online.

$P_{2,5,2}$: Oke sekarang coba sebutin fitur-fitur yang ada di aplikasi kahoot !

$S_{2,5,2}$: Fitur-fiturnyaaa em, ada *home*, *discover*, *library*, *skateboard*, *group* and *marketplace*.

$P_{2,7,3}$: Hmmm baiklah lalu apakah kamu merasa kesulitan dalam mengerjakan quiz aritmetika sosial berbasis aplikasi kahoot ?

$S_{2,7,3}$: Tidak,

$P_{2,7,3}$: Karena ?

$S_{2,7,3}$: Karena mudah dipahami kak, yah meski ada durasinya.

$P_{2,2,1}$: Apakah kamu merasa senang dengan menggunakan quiz aritmetika sosial berbasis aplikasi *kahoot* ?

$S_{2,2,1}$: Senang.

$P_{2,2,1}$: Karena apa ?

$S_{2,2,1}$: Karenaaa, menyenangkan ya menyenangkan terus mengasah otak untuk berfikir cepat gitu kak.

Secara keseluruhan dari hasil wawancara terhadap subjek S_2 , terdeskripsi jika subjek S_2 sudah mampu menjelaskan bagaimana cara membuka dan menginstall aplikasi *kahoot* di *personal computer* maupun *handphone*, subjek S_2 juga mampu menyebutkan fitur-fitur yang ada di dalam aplikasi *kahoot*, subjek S_2 cenderung aktif dalam menjawab pertanyaan dari peneliti. Secara garis besar subjek S_2 telah memahami aplikasi dan dapat mengikuti hingga kuis berakhir.

b. Analisis Data

Berdasarkan deskripsi data hasil observasi dan wawancara terhadap subjek S_2 , berikut adalah analisis tingkatan literasi digital pada materi aritmatika sosial subjek S_2 setelah menggunakan aplikasi *kahoot*.

1) Analisis Data Observasi

a) Kemampuan teknik menggunakan media

Dari awal kuis dimulai dan dalam menyalakan komputer Subjek S_2 terlihat santai tanpa kendala dan tidak kebingungan, Subjek S_2 dapat membantu teman yang disampingnya untuk menggunakan media terlihat juga Subjek S_2 dapat memilih avatar memasukan nama dan melihat-lihat konten yang ada di dalam aplikasi *kahoot*.

b) Kemampuan mengoperasikan media digital

Dalam mengoperasikan aplikasi *kahoot* subjek S_2 terlihat tanpa kendala, dari awal mengakses di *search engine* subjek S_2 dapat memasukkan alamat akses *kahoot.it* kemudian memasukkan pin yang telah tersedia di dalam tampilan proyektor server dan dapat mengetikkan nama, selama pengerjaan kuis aritmatika sosial di aplikasi *kahoot* subjek S_2 terlihat mengikuti sesuai arahan dari peneliti.

c) Kemampuan kognitif dalam menggunakan media

Subjek S_2 terlihat mampu dalam menjawab soal di kuis aritmatika sosial di *kahoot* sesuai dengan waktu yang ditentukan dan sesuai dengan perintah. Subjek S_2 juga antusias saat menjawab kuis aritmatika sosial dengan konsentrasi dan dengan penuh semangat, Subjek S_2 dapat menjawab soal dengan cepat meskipun tidak semua tepat, dari hasil kuis aritmatika sosial di *kahoot*. Subjek S_2 mendapat skor peringkat ke-4 dari 6 subjek. Sehingga secara pengetahuan tentang materi aritmatika sosial masih dikatakan kurang. dalam aspek kognitif subjek S_2 juga memahami materi aritmatika sosial.

d) Kemampuan pemahaman ragam konteks pengguna digital

Dari hasil observasi Subjek S_2 terlihat aktif saat mengerjakan kuis aritmatika sosial di *kahoot* dan sering bertanya serta menjawab pertanyaan. Dalam pemahaman ragam konteks digital Subjek S_2 mampu dan sudah terbiasa memakai maupun mengoperasikan *personal computer* ataupun ragam konteks digital yang lain.

- e) Kemampuan untuk membangun relasi sosial melalui media digital

Dalam kemampuan membangun relasi sosial Subjek S_2 mengerjakan kuis aritmatika sosial di *kahoot* secara individu karena terfokus dalam pertanyaan, ketika sebelum mengerjakan kuis aritmatika sosial di *kahoot* subjek S_2 dapat berdiskusi dengan teman di sebelahnya sesuai dengan perintah peneliti untuk berdiskusi tetapi argumentasi nya masih belum tepat tentang materi aritmatika sosial dan saat menjawab pertanyaan dari peneliti ataupun temanya. Subjek S_2 cenderung aktif dan berambisi untuk mendapatkan skor maksimal saat proses mengerjakan kuis *kahoot*.

Dalam berdiskusi tentang materi aritmatika sosial Subjek S_2 tampak aktif dan berusaha menyampaikan pendapatnya. Tentang harga jual harga beli cara menentukan diskon dan lain-lain, tetapi jawaban dari subjek S_2 masih belum tepat.

- 2) Analisis Data Wawancara

- a) Kemampuan teknik dalam menggunakan media

Berdasarkan transkrip wawancara subjek S_2 , peneliti bertanya tentang cara menginstall aplikasi *kahoot* di *handphone* maupun *personal computer* subjek S_2 bisa menjawab pertanyaan tersebut, subjek S_2 menjelaskan jika ingin menginstall aplikasi melalui *handphone* terlebih dahulu masuk ke menu *playtore* dan jika di *i-phone* melalui *appstore* dan jika melalui *personal computer* dengan membuka *microsoft store*, Subjek S_2 juga dapat menjelaskan bagaimana cara menggunakan aplikasi *kahoot* menurutnya, peneliti bertanya bagaimana cara mengakses aplikasi *kahoot* subjek S_2 menjawab jika ingin masuk

melalui laptop atau *personal computer* maka dengan mengetikkan alamat di url *kahoot.it* jika melalui *handphone* tinggal tekan saja tuturnya.

b) Kemampuan mengoperasikan media digital

Subjek S_2 pada saat wawancara dapat menjawab pertanyaan peneliti tentang langkah awal cara mengoperasikan media digital kahoot adalah klik kode atau pin setelah masuk baru ketikkan nama masing-masing. Selain menjawab itu subjek S_1 merasa kesulitan dan gagap menjawab pertanyaan dari peneliti.

c) Kemampuan kognitif dalam menggunakan media

Subjek S_2 berdasarkan transkrip wawancara dapat menjelaskan apa aplikasi *kahoot* itu, subjek S_2 menjawab jika aplikasi *kahoot* tersebut seperti aplikasi pembuat dengancara yang sama seperti game online. Selain itu subjek S_2 dapat menjawab pertanyaan peneliti tentang aritmatika sosial dan cara untuk menghitung harga jual dan harga beli.

d) Kemampuan pemahaman konteks media digital

Hasil wawancara terhadap subjek S_2 tentang pemahaman ragam konteks digital peserta didik dapat menyebutkan apa saja fitur-fitur yang ada di *kahoot* tetapi ada satu fitur *kahoot* yang salah dalam pengucapannya, subjek S_2 juga tenang dalam pertanyaan yang ditanyakan peneliti.

e) Kemampuan untuk membangun relasi sosial melalui media digital

Dalam membangun relasi sosial subjek S_2 terlihat mampu, dan dapat menjelaskan apa yang dimaksud dengan aritmatika sosial, meskipun dalam

pertanyaan tentang harga jual masih belum tepat, subjek S_2 juga mengetahui konten apa saja yang ada dalam aplikasi *kahoot* namun secara keseluruhan subjek S_2 menjawab jika dia merasa senang ketika mengerjakan kuis aritmatika sosial di aplikasi *kahoot* dan tidak merasa kesulitan.

Tabel 4.4
Hasil Literasi Digital Subjek S_2

No	Indikator	Sub Indikator	Analisis Hasil Observasi	Keterangan	Tingkatan Literasi Digital
1	<i>Technical Skills</i>	Kemampuan teknik dalam menggunakan media	1	<i>Technical Skills : 7</i>	<i>Technical Skills : Sedang</i>
			3		
		Kemampuan mengoperasikan media digital	2		
			1		
Total		7			
2	<i>Critical Skills</i>	Kemampuan kognitif dalam menggunakan media.	2	<i>Critical Skills : 8</i>	<i>Technical Skills : Sedang</i>
			3		
		Kemampuan pemahaman ragam konteks pengguna digital.	3		
			3		
Total		8			
3	<i>Social Competence</i>	Kemampuan untuk membangun relasi sosial melalui media digital	1	<i>Social Competence : 3</i>	<i>Critical Skills : Rendah</i>
			1		
			1		

		Total 3		
--	--	------------	--	--

3. Subjek S_3

a. Deskripsi Hasil Observasi dan Wawancara

Berdasarkan data hasil observasi dan wawancara, tingkatan literasi digital peserta didik subjek S_3 pada materi aritmatika sosial dapat dideskripsikan sebagai berikut :

1) Data Observasi subjek S_3

Dalam penelitian ini peneliti melakukan *treatment* yang sama pada setiap Subjek, ketika peneliti selesai melaksanakan wawancara yang berisi tentang materi aritmatika sosial dengan temannya dan juga memberikan akses kepada Subjek S_3 untuk membuka aplikasi *kahoot* di *personal computer*, kemudian peneliti melakukan observasi menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi *kahoot*. Selanjutnya digunakan sesuai perintah peneliti yakni memahami masing-masing konten, mengerjakan *quiz* aritmatika. Berikut data hasil observasi Subjek S_3

Tabel 4.5
Hasil Observasi Subjek S_3

Nama	Butir Nomor Lembar Observasi											Total Skor
	<i>Technical Skill</i>				<i>Critical Understanding</i>				<i>Social Competence</i>			
Aspek yang diamati	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	
Subjek M_1	2	2	2	2	3	2	1	1	2	2	2	21
Jumlah	8				7				6			

Berdasarkan data hasil observasi subjek S_3 menunjukkan bahwa subjek S_3 dikategorikan sedang pada indikator *technical skill* karena memperoleh skor sebanyak 8, dikategorikan

sedang pada indikator *critical understanding* karena memperoleh total skor sebanyak 7, dan dikategorikan sedang pada indikator *social competence* karena mendapatkan skor 6.

2) Data Wawancara

Wawancara dilakukan untuk memperkuat data hasil observasi sesuai dengan indikator kompetensi literasi digital diantaranya *TS = Technical Skills* *CU = Critical Understanding*, *SC = Social Competance*. Berikut transkrip wawancara terhadap subjek S_3 tentang pemahaman media, cara penggunaan media dideskripsikan sebagai berikut :

$P_{1,1,1}$: Bagaimana cara membuka aplikasi *kahoot* tadi yang makai web, inget gak ?

$M_{1,1,1}$: Iya kak klik di google kemudian ketik *kahoot.it*.

$P_{1,1,1}$: Terus habis itu ngapain?

$M_{1,1,1}$: Dimasukan apa yaa, eeemmm dimasukaan pin nya kak

$P_{1,2,1}$: Nah benar pin, lalu bagaimana cara menginstall aplikasi *kahoot* di *handphone* ? kamu bisa apa enggak?

$M_{1,2,1}$: Itu kak di *playstore*.

$P_{1,3,1}$: Oke sekarang bagaimana cara menggunakan aplikasi *kahoot*?

$M_{1,3,1}$: Setau saya ya kak *kahoot* digunakan oleh beberapa individu kak, bisa digunakan sendiri,maupun grub bisa juga digunakan oleh guru dan juga murid.

$P_{1,4,2}$: Lanjut , apa yang kamu ketahui tentang aplikasi *kahoot* ?

$M_{1,4,2}$: Aplikasiiiiii kaya mengasah fikiran anak-anak, terus mm pokoknya kaya pembelajaran gitu kak.

$P_{1,5,2}$: Terus, fitur-fitur yang ada di aplikasi *kahoot* tadi apa aja? , coba sebutkan !

$M_{1,5,2}$: *Home, discover, library, report, group*
sama *marketplace*.

$P_{1,6,3}$: Hmmm baiklah lalu apakah kamu merasa kesulitan dalam mengerjakan quiz aritmetika sosial berbasis aplikasi *kahoot* ?

$M_{1,6,3}$: Sedikit.

$P_{1,6,3}$: Loh, Mengapa ?

$M_{1,6,3}$: Deg-degan soalnya kak

$P_{1,7,3}$: Apakah kamu merasa senang dengan menggunakan quiz aritmetika sosial berbasis aplikasi *kahoot* ?

$M_{1,7,3}$: Senang.

$P_{1,7,3}$: Karena apa ?

$M_{1,7,3}$: Seru kak kita bisa mengasah pikiran siapa yang cepat duluan gitu

b. Analisis Data

Berdasarkan deskripsi data hasil observasi dan wawancara terhadap subjek B_2 , berikut adalah analisis tingkatan literasi digital pada materi aritmatika sosial subjek B_2 setelah menggunakan aplikasi *kahoot*.

1) Analisis Data Observasi

a) Kemampuan teknik menggunakan media

Ketika peneliti memulai kuis dan mengaktifkan komputer Subjek M_1 terlihat sangat santai tanpa kendala serta tidak kebingungan, Subjek M_1 juga terlihat membantu teman yang disampingnya untuk menggunakan media terlihat juga Subjek M_1 dapat memilih avatar serta memasukan *nickname* dan melihat-lihat fitur-fitur apa saja yang ada di dalam aplikasi *kahoot* tersebut. Dari hal ini peneliti melihat bahwa Subjek M_1 memiliki kemampuan yang baik dalam teknik menggunakan media ini.

b) Kemampuan mengoperasikan media digital

Dalam mengoperasikan aplikasi *kahoot* Subjek M_1 terlihat tidak memiliki kendala, yang berarti dari awal mengakses

di *search engine* Subjek M_1 dapat memasukan alamat akses *kahoot.it* kemudian juga memasukan pin yang telah tersedia di dalam tampilan proyektor server dan dapat memberikan *nickname* pada avatar yang Subjek M_1 pilih untuk mewakilinya dalam kuis tersebut. Selama pengerjaan kuis aritmatika sosial di aplikasi *kahoot* Subjek M_1 terlihat mengikuti sesuai arahan dari peneliti.

- c) Kemampuan kognitif dalam menggunakan media

Serupa dengan Subjek B_1 , Subjek M_1 terlihat mampu dalam menjawab soal di kuis aritmatika sosial di *kahoot* sesuai dengan waktu yang di tentukan serta sesuai dengan intruksi dari peneliti. Yang membedakan Subjek M_1 sedikit canggung ketika kuis dimuai namun saat menjawab kuis aritmatika sosial Subjek M_1 tampak mengerjakan dengan konsentrasi dan dengan penuh semangat, Subjek M_1 dapat menjawab soal dengan pas sesuai waktu yang telah diberikan dengan skor yang cukup memuaskan. Sehingga dengan demikian peneliti simpulkan bawa pengetahuan tentang materi aritmatika sosial dapat dikatakan cukup.dalam aspek kognitif Subjek M_1 juga memahami materi aritmatika sosial.

- d) Kemampuan pemahaman ragam konteks pengguna digital

Dari hasil observasi yang peneliti lakukan Subjek M_1 terlihat tidak begitu aktif saat mengerjakan kuis aritmatika sosial di media pembelajaran *kahoot* Subjek M_1 tampak gugup dan sering bertanya dalam menjawab pertanyaan. Sedangkan dalam pemahaman ragam konteks digital Subjek

M_1 mampu dan sudah terbiasa memakai maupun mengoperasikan *personal computer* ataupun ragam konteks digital yang lain.

- e) Kemampuan untuk membangun relasi sosial melalui media digital

Dalam kemampuan membangun relasi social dengan sekitarnya Subjek M_1 mengerjakan kuis aritmatika sosial di media *kahoot* ini secara individu karena terfokus dalam pertanyaan, akan tetapi ketika sebelum mengerjakan kuis aritmatika sosial di media *kahoot* Subjek M_1 dapat berdiskusi dengan teman di sebelahnya dan tampak sedikit membantu menjelaskan dan memberikan saran pada sekitarnya sesuai dengan perintah peneliti untuk berdiskusi ditamba peneliti memandang argumentasi dari Subjek M_1 sudah cukup baik mengenai materi aritmatika sosial dan saat menjawab pertanyaan dari peneliti ataupun temanya. Subjek M_1 cenderung aktif dan berambisi untuk mendapatkan skor maksimal saat proses mengerjakan kuis *kahoot*.

Dalam berdiskusi tentang materi aritmatika sosial Subjek M_1 tampak aktif dan berusaha menyampaikan pendapatnya. Tentang harga jual harga beli srtta cara menentukan diskon dan lain-lain, berbeda dengan Subjek B_1 dan Subjek B_2 jawaban dari Subjek M_1 menunjukkan hasil yang lebih baik.

- 2) Analisis Data Wawancara

- a) Kemampuan teknik dalam menggunakan media

Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan kepada Subjek M_1 , diantaranya peneliti bertanya tentang cara menginstall aplikasi *kahoot* di telepon genggam maupun *personal computer*

Subjek M_1 dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan oleh peneliti dengan baik dan lugas. Subjek M_1 menjelaskan jika ingin menginstall aplikasi terlebih dahulu masuk ke menu playstore kemudian ketik di pencarian playstore dengan kata kunci *kahoot*. Subjek M_1 juga dapat menjelaskan cara mengoperasikan aplikasi *kahoot* dengan lancar, Subjek M_1 mengetahui bahwa *kahoot* adalah aplikasi yang dapat digunakan oleh banyak individu secara bersamaan.

b) Kemampuan mengoperasikan media digital

Berdasarkan apa yang peneliti tanyakan untuk mengukur tingkat pemahaman Subjek M_1 pada mengoperasikan media digital. Peneliti cukup puas dengan jawaban yang diberikan oleh Subjek M_1 , pasalnya Subjek M_1 tidak mengalami kesulitan dalam menjelaskan cara mengoperasikan media digital dalam hal ini adalah aplikasi *kahoot*. Disamping itu Subjek M_1 menyempatkan membantu teman disampingnya yang mengalami kesulitan mengoperasikan.

c) Kemampuan kognitif dalam menggunakan media.

Berdasarkan hasil wawancara, peneliti dapat simpulkan bahwa Subjek M_1 memiliki kemampuan kognitif yang mumpuni dalam menggunakan media. Hal ini dapat ditinjau dari jawaban Subjek M_1 ketika diberi pertanyaan tentang “apa itu aplikasi kahoot”, Subjek M_1 menjawab jika aplikasi *kahoot* tersebut seperti kuis atau belajar online melalui *handphone*.

d) Kemampuan pemahaman ragam konteks pengguna digital

Dari hasil wawancara terhadap Subjek M_1 tentang pemahaman ragam konteks digital peserta didik Subjek M_1 dapat menyebutkan apa saja fitur-fitur yang ada di *kahoot*, Subjek M_1 menyebutkan bahwa di dalam aplikasi *kahoot* terdapat beberapa fitur diantaranya *Home*, *discover*, *library*, *report*, *group* sama *marketplace*. walaupun tidak semua yang disebutkan benar, namun sebagian besar apa yang telah disebutkan Subjek M_1 adalah benar.

e) Kemampuan untuk membangun relasi sosial melalui media digital

Dalam membangun relasi sosial Subjek M_1 terlihat cukup mampu, dan cukup dapat menjelaskan apa yang dimaksud dengan aritmatika sosial, serta konten apa saja yang ada dalam aplikasi *kahoot* namun secara keseluruhan Subjek M_1 menjawab jika merasa senang ketika mengerjakan kuis aritmatika sosial di aplikasi *kahoot*. "Deg-deg an" imbuhnya.

Tabel 4.6
Hasil Literasi Digital Subjek M_1

No	Indikator	Sub Indikator	Analisis Hasil Observasi	Keterangan	Tingkatan Literasi Digital
1	<i>Technical Skills</i>	Kemampuan teknik dalam menggunakan media	2	<i>Technical Skills : 8</i>	<i>Technical Skills : Sedang</i>
			2		
		Kemampuan mengoperasikan media digital	2		
			4		
Total 8					
2	<i>Critical</i>	Kemampuan		<i>Critical</i>	<i>Technical</i>

	<i>Skills</i>	kognitif dalam menggunakan media.	2	<i>Skills : 7</i>	<i>Skills : Sedang</i>
		Kemampuan pemahaman ragam konteks pengguna digital.	1		
			1		
		Total 7			
3	<i>Social Competence</i>	Kemampuan untuk membangun relasi sosial melalui media digital	2	<i>Social Competence : 6</i>	<i>Critical Skills : Sedang</i>
			2		
			2		
		Total 6			

4. Subjek M_2

a. Deskripsi Data Observasi dan Wawancara

Berdasarkan data hasil observasi dan wawancara, tingkatan literasi digital peserta didik subjek M_2 pada materi aritmatika sosial dapat dideskripsikan sebagai berikut :

1) Data Hasil Observasi Subjek M_2

Dalam penelitian ini peneliti melakukan *treatment* yang sama pada setiap Subjek, ketika peneliti selesai melaksanakan wawancara yang berisi tentang materi aritmatika sosial dengan temannya dan juga memberikan akses kepada subjek M_2 untuk membuka aplikasi *kahoot* di *personal computer*, kemudian peneliti melakukan observasi menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi *kahoot*. Selanjutnya digunakan sesuai perintah peneliti yakni memahami masing-masing konten, mengerjakan *quiz* aritmatika. Berikut data hasil observasi subjek M_2 .

Tabel 4.7
Hasil Observasi Subjek M_2

Nama	Butir Nomor Lembar Observasi											Total Skor
	<i>Technical Skill</i>				<i>Critical Understanding</i>				<i>Social Competence</i>			
Aspek yang diamati	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	
Subjek M_2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	23
Jumlah	8				8				6			

Berdasarkan data hasil observasi subjek M_2 menunjukkan bahwa subjek M_2 dikategorikan sedang pada indikator *technical skill* karena memperoleh skor sebanyak 8, dikategorikan sedang pada indikator *critical understanding* karena memperoleh total skor sebanyak 8, dan dikategorikan sedang pada indikator *social competence* karena mendapatkan skor 6.

2) Data Hasil Wawancara Subjek M_2

Wawancara dilakukan untuk memperkuat data hasil observasi sesuai dengan indikator kompetensi literasi digital diantaranya $TS = Technical Skills$, $CU = Critical Understanding$, $SC = Social Competance$. Berikut transkrip wawancara terhadap subjek M_2 tentang pemahaman media, cara penggunaan media dideskripsikan sebagai berikut

$P_{2,1,1}$: Bagaimana cara membuka atau mengakses aplikasi *kahoot* ?

$M_{2,1,1}$: Tinggal buka aplikasinya kak, gatau lupa hehe.

$P_{2,2,1}$: Oke gapapa, lalu bagaimana cara menginstall aplikasi *kahoot* di *handphone* ?

$M_{2,2,1}$: Masuk ke aplikasi chrome kak,

$P_{2,2,1}$: Di *handphone* dek.

$M_{2,2,1}$: Oh ya di *handphone* bisa di pc bisa.

$P_{2,2,1}$: Hmmmm, cara installnya dek, kalo di *handphone* gimana?

$M_{2,2,1}$: Ke *chrome* kak, kan di *handphone* juga ada *google chrome*.

$P_{2,3,1}$: Oke yasudah, sekarang coba jelaskan cara menggunakan aplikasi *kahoot*?

$M_{2,3,1}$: Emm oh iya kak masukin link nya dulu link *kahoot* terus masukin nama baru Pin

$P_{2,4,2}$: Jadi, apa yang kamu ketahui tentang aplikasi *kahoot* ?

$M_{2,4,2}$: Apa ya ? , Emm aplikasi belajar online gitu kak, kaya *classroom* gitu kak.

$P_{2,5,2}$: Oke, terus, apa fitur-fitur yang ada di aplikasi *kahoot*?

$M_{2,5,2}$: Emmm, fitur? Kurang tahu kak ndak hafal.

$P_{2,6,3}$: Iya gapapa, kesimpulanya apakah kamu merasa kesulitan dalam mengerjakan quiz aritmetika sosial berbasis aplikasi *kahoot* ?

$M_{2,6,3}$: Nggak kak

$P_{2,6,3}$: Karena ?

$M_{2,6,3}$: Karena mudah tapi kalo ada timer nya agak nerfes kak.

$P_{2,7,3}$: Apakah kamu merasa senang dengan menggunakan quiz aritmetika sosial berbasis aplikasi *kahoot* ?

$M_{2,7,3}$: Senang.

$P_{2,7,3}$: Karena ?

$M_{2,7,3}$: Sangat membantu.

b. Analisa Data

Berdasarkan deskripsi data hasil observasi dan wawancara terhadap subjek M_2 , berikut adalah analisis tingkatan literasi digital pada materi aritmatika sosial subjek M_2 setelah menggunakan aplikasi *kahoot*.

1) Analisis Observasi

a) Kemampuan teknik menggunakan media

Ketika pertama kali kuis dimulai, semua peserta di persilahkan untuk mengaktifkan perangkat computer di depannya. Subjek M_2 terlihat tidak

memiliki masalah yang berarti dalam menyalakan perangkat computer tersebut. Terlebih lagi tampak Subjek M_2 memiliki rasa ingin tahu terhadap sekelilingnya dengan sesekali memperhatikan teman-teman disamping kanan dan kirinya.

b) Kemampuan mengoperasikan media digital

Dalam mengoperasikan aplikasi kahoot subjek B_2 terlihat tidak memiliki kendala, dari awal mengakses di *search engine* Subjek M_2 dapat memasukkan alamat akses yaitu *kahoot.it* kemudian memasukkan pin yang telah diberikan dan tersedia di tampilan proyektor server serta dapat mengetikkan nama, dan memilih avatar yang dia sukai selama pengerjaan kuis aritmatika sosial di aplikasi *kahoot* Subjek M_2 terlihat mengikuti sesuai arahan dari peneliti.

c) Kemampuan kognitif dalam menggunakan media

Pada test kemampuan kognitif dalam menggunakan media ini Subjek M_2 tampak mampu dalam menjawab soal di kuis aritmatika sosial di *kahoot* sesuai dengan waktu yang ditentukan dan sesuai dengan perintah. Subjek M_2 juga terlihat sangat antusias saat menjawab kuis aritmatika sosial walaupun ketika diwawancarai Subjek M_2 mengatakan kalau sebenarnya merasa neras, Subjek M_2 dapat menjawab soal lebih cepat dari beberapa teman yang lain. Dari hasil kuis aritmatika sosial di *kahoot* Subjek M_2 mendapat skor peringkat ke-3 dari 6 subjek. Sehingga secara pengetahuan tentang materi aritmatika sosial dapat dikatakan cukup memahami. dalam aspek kognitif Subjek M_2 juga termasuk memahami materi aritmatika sosial.

- d) Kemampuan pemahaman ragam konteks pengguna digital

Dari hasil observasi yang peneliti lakukan Subjek M_2 terlihat cukup pasif saat mengerjakan kuis aritmatika sosial di *kahoot*. Namun meski demikian, Subjek M_2 tidak bertanya kepada peneliti dan memilih untuk menyelesaikan kuis nya sendiri. Sedangkan dalam pemahaman ragam konteks digital Subjek M_2 mampu dan sudah terbiasa memakai maupun mengoperasikan *personal computer* ataupun ragam konteks digital yang lain.

- e) Kemampuan unruk membangun relasi sosial melalui media digital

Dalam kemampuan membangun relasi sosial Subjek M_2 mengerjakan kuis aritmatika sosial di *kahoot* secara individu karena Subjek M_2 dikenal sebagai anak yang cerdas namun pemalu, sebulum mengerjakan kuis aritmatika sosial di *kahoot* Subjek M_2 beberapa kali hanya melihat disekelilingnya, tanpa mengeluarkan satu katapun. Namun ketika peneliti memberikan kesempatan untuk berdiskusi dengan teman-temannya, tampak Subjek M_2 berupaya untuk ikut aktif terlibat dalam diskusi tersebut. Subjek M_2 juga cenderung pasif dan santai untuk mendapatkan skor maksimal saat proses mengerjakan kuis *kahoot*.

- 2) Analisis Wawancara

- a) Kemampuan teknik dalam menggunakan media

Berdasarkan transkrip wawancara Subjek M_2 , peneliti memberikan beberapa pertanyaan diantaranya tentang cara menginstall aplikasi *kahoot* di *handphone* maupun *personal computer* serta cara

menggunakan aplikasi *kahoot*. Dari pertanyaan-pertanyaan yang peneliti ajukan, Subjek M_2 sedikit kesulitan menjawab pertanyaan tersebut. Subjek M_2 menjelaskan jika ingin menginstall aplikasi melalui *handphone* terlebih dahulu masuk ke pencarian di Google Chrome, tentu hal tersebut tidak menjawab pertanyaan yang diajukan oleh peneliti. Meskipun jika memasukkan kata kunci yang benar dan memilih link yang benar akan otomatis di alihkan ke playstore *handphone* masing-masing. Pada pertanyaan ke-2 Subjek B_2 dapat menjelaskan bagaimana cara menggunakan aplikasi *kahoot* menurutnya, peneliti bertanya bagaimana cara mengakses aplikasi *kahoot* subjek B_2 menjawab jika ingin masuk melalui laptop atau *personal computer*

b) Kemampuan mengoperasikan media digital

Pada saat wawancara secara umum Subjek M_2 dapat menjawab pertanyaan peneliti tentang langkah awal cara mengoperasikan media digital *kahoot*. Peneliti simpulkan berdasarkan jawaban dari Subjek yaitu “Emm oh iya kak masukin link nya dulu link *kahoot* terus masukin nama baru pin”. dari jawaban diatas dapat peneliti pahami bahwa Subjek M_2 memiliki kemampuan mengoprasikan media digital.

c) Kemampuan kognitif dalam menggunakan media

Subjek M_2 berdasarkan transkrip wawancara tidak dapat menjelaskan apa aplikasi *kahoot* itu, Subjek M_2 memberikan jawaban yang kurang tepat karena menganalogikan aplikasi *kahoot* ini semacam aplikasi google *classroom*.

walaupun terdapat singgungan antar keduanya, namun keduanya sama sekali berbeda. Namun berbeda ketika peneliti bertanya tentang aritmatika sosial dan cara untuk menghitung harga jual dan harga beli, Subjek M_2 tampak mudah menjawab dan mengerjakannya.

- d) Kemampuan pemahaman konteks media digital

Hasil wawancara terhadap Subjek M_2 tentang pemahaman ragam konteks digital pada peserta didik, Subjek M_2 tidak dapat menyebutkan apa saja fitur-fitur yang ada di dalam aplikasi *kahoot*. Subjek M_2 menjawabnya dengan jawaban “tidak hafal”.

- e) Kemampuan untuk membangun relasi sosial melalui media digital

Meskipun demikian dalam membangun relasi sosial Subjek M_2 terlihat memiliki kemampuan yang baik dan dapat menjelaskan apa yang dimaksud dengan aritmatika social. Sungguhpun tidak semua jawaban yang Subjek M_2 berikan adalah benar, namun secara garis besar Subjek M_2 mampu memahami serta merasa senang mengerjakannya menggunakan media *kahoot*.

Tabel 4.8
Hasil Literasi Digital Subjek M_2

No	Indikator	Sub Indikator	Analisis Hasil Observasi	Keterangan	Tingkatan Literasi Digital
1	<i>Technical Skills</i>	Kemampuan teknik dalam menggunakan media	2	<i>Technical Skills</i> : 4	<i>Technical Skills</i> : Sedang
			2		
		Kemampuan	2		

		mengoperasikan media digital	2	<i>Critical Skills</i> :9	<i>Technical Skills</i> : Tinggi
		Total 4			
2	<i>Critical Skills</i>	Kemampuan kognitif dalam menggunakan media.	2		
			2		
		Kemampuan pemahaman ragam konteks pengguna digital.	2		
			3		
		Total 9			
3	<i>Social Competence</i>	Kemampuan untuk membangun relasi sosial melalui media digital	2	<i>Social Competence</i> : 6	<i>Critical Skills</i> : Sedang
			2		
			2		

5. Subjek A_1

a. Deskripsi Data Observasi dan Wawancara

Berdasarkan data hasil observasi dan wawancara, tingkatan literasi digital peserta didik subjek pada materi aritmatika sosial dapat dideskripsikan sebagai berikut :

1) Data Observasi Subjek A_1

Dalam penelitian ini peneliti melakukan *treatment* yang sama pada setiap Subjek, ketika peneliti selesai melaksanakan wawancara yang berisi tentang materi aritmatika sosial dengan temannya dan juga memberikan akses kepada Subjek A_1 untuk membuka aplikasi *kahoot* di *personal computer*, kemudian peneliti melakukan observasi menggunakan media pembelajaran

berbasis aplikasi *kahoot*. Selanjutnya digunakan sesuai perintah peneliti yakni memahami masing-masing konten, mengerjakan *quiz* aritmatika. Berikut data hasil observasi Subjek A_1

Tabel 4.9

Hasil Observasi Subjek A_1

Nama	Butir Nomor Lembar Observasi											Total Skor
	<i>Technical Skill</i>				<i>Critical Understanding</i>				<i>Social Competence</i>			
Aspek yang diamati	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	
Subjek A_1	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	32
Jumlah	12				11				9			

Berdasarkan data hasil observasi subjek A_1 menunjukkan bahwa subjek A_1 dikategorikan tinggi pada indikator *technical skill* karena memperoleh skor sebanyak 12, dikategorikan tinggi pada indikator *critical understanding* karena memperoleh total skor sebanyak 11, dan dikategorikan tinggi pada indikator *social competence* karena mendapatkan skor 9.

2) Data Wawancara Subjek A_1

Wawancara dilakukan untuk memperkuat data hasil observasi sesuai dengan indikator kompetensi literasi digital diantaranya $TS = Technical Skills$, $CU = Critical Understanding$, $SC = Social Competance$. Berikut transkrip wawancara terhadap subjek A_1 tentang pemahaman media, cara penggunaan media dideskripsikan sebagai berikut

$P_{1,1,1}$: Bagaimana cara membuka aplikasi *kahoot* di *handphone*?

$A_{1,1,1}$: Setelah menginstall aplikasi *kahoot* langsung buka aplikasinya.

$P_{1,1,1}$: Kalo membuka di *web* gimana ?

$A_{1,1,1}$: Buka google dulu kak, baru di ketik di alamat nya *kahoot.it* kalo sudah

muncul game pin, ketik game pin nya tinggal nunggu lainnya.

$P_{1,2,1}$: Sip, Lalu bagaimana cara menginstall aplikasi *kahoot* di *handphone* ?

$A_{1,2,1}$: Kalo di *handphone* pertama buka *playstore* ketik *kahoot* lalu *download*.

$P_{1,3,1}$: Oke sekarang bagaimana cara menggunakan aplikasi *kahoot*?

$A_{1,3,1}$: Itu,, Pertama buka aplikasi *kahoot* lalu masukan pin sudah sambil nunggu yang lainnya.

$P_{1,4,2}$: Lanjut , apa yang kamu ketahui tentang aplikasi *kahoot* ?

$A_{1,4,2}$: Aplikasi yang digunakan untuk pembelajaran.

$P_{1,5,2}$: Coba sebutkan fitur-fitur yang ada di aplikasi *kahoot* tadi apa aja?

$A_{1,5,2}$: *Home, discover, report, group, library* sama *marketplace*.

$P_{1,6,3}$: Hmmm baiklah lalu apakah kamu merasa kesulitan dalam mengerjakan quiz aritmetika sosial berbasis aplikasi *kahoot* ?

$A_{1,6,3}$: Tidak, karena aplikasi nya sangat membantu, seru juga.

$P_{1,7,3}$: Apakah kamu merasa senang dengan menggunakan quiz aritmetika sosial berbasis aplikasi *kahoot* ?

$A_{1,7,3}$: Senang soalnya seru kak.

b. Analisis Data

Berdasarkan deskripsi data hasil observasi dan wawancara terhadap subjek A_1 , berikut adalah analisis tingkatan literasi digital pada materi aritmatika sosial subjek A_1 setelah menggunakan aplikasi *kahoot*.

1) Analisis Data Observasi

a) Kemampuan teknik menggunakan media

Ketika kuis akan dimulai, semua peserta di persilahkan untuk mengaktifkan perangkat computer di depannya. Sama

dengan beberapa subjek yang lain, Subjek A_1 terlihat tidak memiliki masalah yang berarti dalam menyalakan perangkat computer tersebut. Hal ini menandakan bahwa Subjek A_1 memiliki kemampuan teknik menggunakan media.

b) Kemampuan mengoperasikan media digital

Dalam hal mengoperasikan aplikasi kahoot Subjek A_1 terlihat tidak memiliki kendala, dari awal mengakses di *search engine* Subjek A_1 dapat memasukkan alamat akses yaitu *kahoot.it*. Hal ini sejalan dengan hasil wawancara diatas. Bahwa Subjek A_1 sangat memahami apa yang harus dilakukan untuk mengoperasikan media digital tersebut. Tampak juga Subjek A_1 dengan mudah memilih avatar yang akan mewakilinya dalam permainan serta mengganti namanya.

c) Kemampuan kognitif dalam menggunakan media

Pada test kemampuan kognitif dalam menggunakan media ini Subjek A_1 tampak mampu dalam menjawab soal di kuis aritmatika sosial di *kahoot* sesuai dengan waktu yang ditentukan. Subjek A_1 juga terlihat sangat antusias saat menjawab kuis aritmatika sosial, bagi Subjek A_1 kuis melalui aplikasi *kahoot* sangat seru, Subjek A_1 mendapatkan skor nomor 1 teratas ini menandakan jika dalam kemampuan matematika materi aritmatika sosial Subjek A_1 terukur dalam konteks sangat memahami. Subjek A_1 dapat menjawab soal lebih cepat dari beberapa teman yang lain. Dari hasil kuis aritmatika sosial di *kahoot* Subjek M_2 mendapat skor peringkat ke-1 dari 6 subjek. Sehingga secara pengetahuan tentang materi aritmatika sosial dapat

dikatakan sangat baik dalam aspek kognitif Subjek M_2 juga termasuk memahami materi aritmatika sosial

- d) Kemampuan pemahaman ragam konteks pengguna digital

Dari hasil observasi yang peneliti lakukan selama kuis berlangsung Subjek A_1 terlihat aktif saat mengerjakan kuis aritmatika sosial di *kahoot*. Subjek A_1 juga tidak ragu untuk bertanya kepada peneliti. Sedangkan dalam pemahaman ragam konteks digital Subjek A_1 mampu dan sudah terbiasa memakai maupun mengoperasikan *personal computer* ataupun ragam konteks digital yang lain.

- e) Kemampuan unruk membangun relasi sosial melalui media digital

Dalam kemampuan membangun relasi sosial Subjek A_1 mengerjakan kuis aritmatika sosial di *kahoot* dengan senang. Hal ini peneliti simpulkan berdasarkan observasi peneliti ketika kuis berlangsung ditambah konfirmasi Subjek A_1 ketika diwawancarai oleh peneliti. Ketika peneliti memberikan kesempatan untuk berdiskusi dengan teman-temannya, tampak Subjek A_1 aktif terlibat dalam diskusi tersebut. Subjek A_1 juga angkat menikmati kuis tersebut.

2) Analisis Data Wawancara

- a) Kemampuan teknik dalam menggunakan media

Berdasarkan hasil dari proses wawancara dimana peneliti memberikan beberapa pertanyaan untuk mengukur kemampuan dalam menggunakan media, yaitu media *kahoot*. Peneliti simpulkan bahwa Subjek A_1 memiliki kemampuan teknik dalam menggunakan media (*kahoot*). Hal ini berdasarkan jawaban-jawaban dari

Subjek A_1 yang memuaskan. Ketika peneliti menanyakan bagaimana cara menginstall aplikasi *kahoot*, Subjek A_1 dengan lugas menjawab dengan tepat. Subjek A_1 juga mengetahui untuk mengakses *kahoot* tidak harus melalui HP melainkan bisa menggunakan perangkat computer.

b) Kemampuan mengoperasikan media digital

Pada saat wawancara secara umum Subjek A_1 dapat menjawab pertanyaan peneliti tentang langkah-langkah yang tepat untuk mengoperasikan media digital *kahoot*. Diantaranya, membuka aplikasinya lalu memasukkan PIN yang sudah tersedia kemudian menunggu *player* lain untuk memulai kuisnya. Peneliti simpulkan berdasarkan jawaban dari Subjek yaitu “Pertama buka aplikasi *kahoot* lalu masukan pin sudah sambil nunggu yang lainnya.”. dari jawaban tersebut dapat peneliti pahami bahwa Subjek A_1 memiliki kemampuan mengoperasikan media digital.

c) Kemampuan kognitif dalam menggunakan media

Berdasarkan transkrip wawancara Subjek A_1 dapat dengan mudah menjelaskan apa itu aplikasi *kahoot* itu, Subjek M_2 memberikan jawaban yang tepat yaitu dengan menjawab “Aplikasi yang digunakan untuk pembelajaran.”. Dalam hal ini jawaban Subjek A_1 sangatlah tepat. Ketika peneliti lanjut bertanya tentang aritmatika sosial dan cara untuk menghitung harga jual dan harga beli, Subjek A_1 tampak mudah menjawab dan mengerjakannya.

d) Kemampuan pemahaman konteks media digital

Hasil wawancara terhadap Subjek A_1 tentang pemahaman ragam konteks digital pada peserta didik, Subjek A_1 dapat menyebutkan apa saja fitur-fitur yang ada di dalam aplikasi *kahoot*. Subjek A_1 menjawabnya dengan jawaban “*Home, discover, report, group, library sama marketplace.*”. Dari jawaban tersebut, dapat dipahami bahwa Subjek A_1 memiliki kemampuan pemahaman konteks media digital.

- e) Kemampuan untuk membangun relasi sosial melalui media digital

Dalam membangun relasi social, Subjek A_1 terlihat memiliki kemampuan yang baik. Hal ini tampak ketika Subjek A_1 dapat menjelaskan apa yang dimaksud dengan aritmatika social. Disamping hal tersebut Subjek A_1 memiliki rasio jawaban yang hamper secara keseluruhan adalah benar. Subjek A_1 juga mampu memahami serta merasa senang mengerjakannya menggunakan media *kahoot*.

Tabel 4.10
Hasil Literasi Digital Subjek S_5

No	Indikator	Sub Indikator	Analisis Hasil Observasi	Keterangan	Tingkatan Literasi Digital
1	<i>Technical Skills</i>	Kemampuan teknik dalam menggunakan media	3	<i>Technical Skills : 12</i>	<i>Technical Skills :Tinggi</i>
			3		
		Kemampuan mengoperasikan media digital	3		
			3		
Total					
12					

2	<i>Critical Skills</i>	Kemampuan kognitif dalam menggunakan media.	3	<i>Critical Skills</i> : 11	<i>Technical Skills</i> : Tinggi
			2		
		Kemampuan pemahaman ragam konteks pengguna digital.	3		
			3		
Total			11		
3	<i>Social Competence</i>	Kemampuan untuk membangun relasi sosial melalui media digital	3	<i>Social Competence</i> : 9	<i>Critical Skills</i> : Tinggi
			3		
			3		
		Total			

6. Subjek S₆

a. Deskripsi Data Observasi dan Wawancara

Berdasarkan data hasil observasi dan wawancara, tingkatan literasi digital peserta didik subjek pada materi aritmatika sosial dapat dideskripsikan sebagai berikut :

1) Data Hasil Observasi

Dalam penelitian ini peneliti melakukan *treatment* yang sama pada setiap Subjek, ketika peneliti selesai melaksanakan wawancara yang berisi tentang materi aritmatika sosial dengan temannya dan juga memberikan akses kepada Subjek A₂ untuk membuka aplikasi *kahoot* di *personal computer*, kemudian peneliti melakukan observasi menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi *kahoot*. Selanjutnya digunakan sesuai perintah peneliti yakni memahami masing-masing konten, mengerjakan *quiz* aritmatika. Berikut data hasil observasi Subjek A₂ :

Tabel 4.11
Hasil Observasi Subjek S₆

Nama	Butir Nomor Lembar Observasi											Total Skor
	<i>Technical Skill</i>				<i>Critical Understanding</i>				<i>Social Competence</i>			
Aspek yang diamati	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	
Subjek A ₂	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
Jumlah	11				12				9			

Berdasarkan data hasil observasi subjek A₂ menunjukkan bahwa subjek A₂ dikategorikan tinggi pada indikator *technical skill* karena memperoleh skor sebanyak 11, dikategorikan tinggi pada indikator *critical understanding* karena memperoleh total skor sebanyak 12, dan dikategorikan tinggi pada indikator *social competence* karena mendapatkan skor 9.

2) Data Hasil Wawancara

Wawancara dilakukan untuk memperkuat data hasil observasi sesuai dengan indikator kompetensi literasi digital diantaranya TS = *Technical Skills* CU = *Critical Understanding*, SC = *Social Competance*. Berikut transkrip wawancara terhadap subjek A₂ tentang pemahaman media, cara penggunaan media dideskripsikan sebagai berikut :

P_{2,1,1} : Bagaimana cara membuka atau mengakses aplikasi kahoot ?

M_{2,1,1} : Kalo di *handphone* langsung ketika sudah di download langsung bisa dibuka.

P_{2,2,1} : Oke, lalu bagaimana cara menginstall aplikasi kahoot di *handphone* ?

M_{2,2,1} : Kalo di *android* bisa langsung ke *playstore* nanti *disearch* nama nya *kahoot*, kalo di *i-phone* bisa melalui *app-store*.

$P_{2,3,1}$: Nah sekarang, sekarang coba jelaskan cara menggunakan aplikasi kahoot?

$M_{2,3,1}$: Pertama kalo melalui pc, buka chrome lalu nge-search kahoot.it terus kalo sudah ketemu nanti tinggal masukin kode pin nya nanti pinya diberikan oleh kaya yang mau mengadakan permainan gitu kak.

$P_{2,4,2}$: Nah sekarang, apa yang kamu ketahui tentang aplikasi *kahoot* ?

$M_{2,4,2}$: Aplikasi media pembelajaran yang bisa melalui sebuah permainan agar lebih seru dan lebih mudah difahami.

$P_{2,5,2}$: Lalu, apa fitur-fitur yang ada di aplikasi *kahoot*?

$M_{2,5,2}$: Ada untuk membuat game untuk proses pembelajaran, ada kaya grub untuk classroom lalu sama dapat mengaitkan e-mail sama aplikasinya biar mudah kalo mau log-in

$P_{2,6,3}$: Okay cukup, jadi ininya apakah kamu merasa kesulitan dalam mengerjakan quiz aritmetika sosial berbasis aplikasi *kahoot*?

$M_{2,6,3}$: Nggak kak.

$P_{2,6,3}$: Karena ?

$M_{2,6,3}$: Karena mudah difahami dan simple untuk mengerjakan.

$P_{2,7,3}$: Apakah kamu merasa senang dengan menggunakan quiz aritmetika sosial berbasis aplikasi *kahoot* ?

$M_{2,7,3}$: Senang.

b. Analisis Data

Berdasarkan deskripsi data hasil observasi dan wawancara terhadap subjek A_2 , berikut adalah analisis tingkatan literasi digital pada materi aritmatika sosial subjek A_2 setelah menggunakan aplikasi *kahoot*.

1) Analisis Data Observasi

a) Kemampuan teknik menggunakan media

Sama seperti semuanya ketika pertama kali kuis dimulai, semua peserta dipersilahkan untuk mengaktifkan perangkat computer di depannya termasuk juga Subjek A_2 . Dari pengamatan peneliti Subjek M_2 terlihat mudah dalam menyalakan perangkat computer tersebut. Terlebih lagi tampak Subjek A_2 juga langsung mengerti apa yang harus dilakukan.

b) Kemampuan mengoperasikan media digital

Dalam mengoperasikan aplikasi kahoot Subjek A_2 terlihat tidak memiliki kendala, dari awal mengakses di *search engine* Subjek A_2 tampak dapat memasukan alamat akses yang benar kemudian memasukan pin yang telah diberikan untuk memasuki *room* kuis yang peneliti tampilan di layar proyektor server Subjek A_2 juga tampak dapat mengetikan nama, dan memilih avatar yang dia sukai selama pengerjaan kuis aritmatika sosial di aplikasi *kahoot* Subjek A_2 terlihat mengikuti sesuai arahan dari peneliti.

c) Kemampuan kognitif dalam menggunakan media

Pada test kemampuan kognitif dalam menggunakan media *kahoot* Subjek A_2 tampak mampu dalam menjawab soal di kuis aritmatika sosial di *kahoot* sesuai dengan waktu yang di tentukan oleh peneliti. Subjek A_2 juga terlihat sangat menikmati dalam menjawab kuis aritmatika social di aplikasi *kahoot* dan mendapatkan mendapatkan skor nomer 2 teratas, Ketika diwawancarai Subjek A_2 mengatakan kalau tidak kesulitan menggunakan *kahoot*, jawabnya “Karena mudah difahami dan simple untuk mengerjakan “.Secara pengetahuan tentang materi aritmatika

sosial dapat dikatakan sangat memahami. Subjek A_2 juga memahami materi aritmatika sosial.

- d) Kemampuan pemahaman ragam konteks pengguna digital

Dari hasil observasi yang peneliti lakukan Subjek A_2 terlihat salah satu yang aktif ketika mengerjakan kuis aritmatika sosial di *kahoot*. Sedangkan dalam pemahaman ragam konteks digital Subjek A_2 mampu dan sudah terbiasa memakai maupun mengoperasikan *personal computer* ataupun ragam konteks digital yang lain.

- e) Kemampuan untuk membangun relasi sosial melalui media digital

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan, kemampuan membangun relasi social yang dimiliki oleh Subjek A_2 adalah baik. Sama seperti yang lainnya, sebelum mengerjakan kuis aritmatika sosial di *kahoot* Subjek A_2 peneliti memberikan kesempatan untuk berdiskusi tentang materi aritmatika social. Dalam diskusi tersebut terlihat Subjek A_2 juga cenderung aktif dalam menyuarakan pendapatnya serta terlihat Subjek A_2 juga tidak ragu memberikan penjelasan kepada temannya yang belum begitu paham tentang materi tersebut. Dari hasil observasi tersebut, jelas bahwa Subjek A_2 memiliki kemampuan untuk membangun relasi social melalui media digital.

- 2) Analisis Hasil Wawancara

- a) Kemampuan teknik dalam menggunakan media

Berdasarkan transkrip wawancara Subjek A_2 , peneliti memberikan beberapa pertanyaan diantaranya tentang cara

menginstall aplikasi *kahoot* di *handphone* maupun *personal computer* serta cara menggunakan aplikasi *kahoot*. Dari pertanyaan-pertanyaan yang peneliti ajukan, Subjek A_2 dengan mudah menjelaskan tanpa sedikitpun kesulitan menjawab pertanyaan tersebut. Subjek A_2 menjelaskan “Kalo di *android* bisa langsung ke *playstore* nanti *disearch* nama nya *kahoot*, kalo di *i-phone* bisa melalui *app-store*”. Pada pertanyaan ke-2 Subjek A_2 dapat menjelaskan bagaimana cara menggunakan aplikasi *kahoot* dengan baik. Dari jawaban-jawaban diatas, peneliti berkesimpulan bahwa Subjek A_2 memiliki kemampuan teknik dalam menggunakan media.

b) Kemampuan mengoperasikan media digital

Pada saat wawancara secara umum Subjek A_2 dapat menjawab pertanyaan peneliti tentang langkah-langkah mengoperasikan media digital *kahoot*. Peneliti simpulkan berdasarkan jawaban dari Subjek yaitu “Pertama kalo melalui pc, buka chrome lalu nge-search *kahoot.it* terus kalo sudah ketemu nanti tinggal masukan kode pin nya nanti pinya diberikan oleh kaya yang mau mengadakan permainan gitu kak.”. dari jawaban tersebut dapat peneliti pahami bahwa Subjek A_2 memiliki kemampuan mengoperasikan media digital yang baik, terlihat dari bagaimana Subjek A_2 menjelaskan dengan detail cara mengoperasikan media digital *kahoot* tersebut.

c) Kemampuan kognitif dalam menggunakan media

Berdasarkan transkrip wawancara yang peneliti lakukan, Subjek A_2 dapat menjelaskan dengan baik apa yang

dimaksud aplikasi *kahoot* , Subjek A_2 memberikan jawaban yang sangat memuaskan ketika diwawancarai. Subjek A_2 menjawab “Aplikasi media pembelajaran yang bisa melalui sebuah permainan agar lebih seru dan lebih mudah difahami”. Peneliti sangat puas dengan jawaban yang diberikan oleh Subjek A_2 karena penjelasannya sangat baik. Ketika peneliti bertanya tentang aritmatika sosial dan cara untuk menghitung harga jual dan harga beli, Subjek A_2 tampak dengan mudah menjawabnya.

d) Kemampuan pemahaman konteks media digital

Berdasarkan hasil wawancara terhadap Subjek A_2 tentang pemahaman ragam konteks digital pada peserta didik, Subjek A_2 tidak mengalami kesulitan dalam menyebutkan apa saja fitur-fitur yang ada di dalam aplikasi *kahoot*. Subjek A_2 menjawabnya dengan jawaban “Ada untuk membuat game untuk proses pembelajaran, ada kaya grub untuk classroom lalu sama dapat mengaitkan e-mail sama aplikasinya biar mudah kalo mau log-in”. Walaupun jawaban tersebut tidak banyak, namun penjelasan tentang fitur dalam aplikasi *kahoot* oleh Subjek A_2 . Hal ini menunjukkan bahwa Subjek A_2 memiliki kemampuan pemahaman konteks media digital.

e) Kemampuan untuk membangun relasi sosial melalui media digital

Dalam membangun relasi sosial Subjek A_2 terlihat memiliki kemampuan yang baik dan dapat menjelaskan apa yang dimaksud dengan aritmatika social. Kurang lebih sama dengan Subjek sebelumnya,

Subjek A_2 juga memiliki rasio jawaban benar yang besar.

Tabel 4.12
Hasil Literasi Digital S_6

No	Indikator	Sub Indikator	Analisis Hasil Observasi	Keterangan	Tingkatan Literasi Digital
1	<i>Technical Skills</i>	Kemampuan teknik dalam menggunakan media	3	<i>Technical Skills</i> : 11	<i>Technical Skills</i> : Tinggi
			2		
		Kemampuan mengoperasikan media digital	3	<i>Critical Skills</i> : 12	
			3		
		Total 11	<i>Social Competence</i> : 9		
2	<i>Critical Skills</i>	Kemampuan kognitif dalam menggunakan media.	3	<i>Critical Skills</i> : Tinggi	
			3		
		Kemampuan pemahaman ragam konteks pengguna digital.	3		
			3		
		Total 12			
3	<i>Social Competence</i>	Kemampuan untuk membangun relasi sosial melalui media digital	3		
			3		
			3		
		Total 9			

BAB V PEMBAHASAN

A. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan literasi digital peserta didik dalam menggunakan aplikasi *kahoot*. Berdasarkan hasil analisis data di bab sebelumnya, telah ditunjukkan literasi digital peserta didik, berikut ini adalah pembahasan dari hasil deskripsi dan analisis data yang telah dilakukan.

1. Literasi Digital Peserta Didik pada Level Kompetensi Berbasis Aplikasi *Kahoot*.

Berikut hasil data tingkat literasi digital peserta didik pada level kompetensi *Basic* menggunakan aplikasi *kahoot* pada materi aritmatika sosial :

Tabel 5.1
Hasil Literasi Digital Peserta Didik

No	Subjek	<i>Technical Skills</i>	<i>Critical Understanding</i>	<i>Social Competance</i>
1.	S_1	<i>Medium</i>	<i>Medium</i>	<i>Basic</i>
2.	S_2	<i>Medium</i>	<i>Medium</i>	<i>Basic</i>
3.	S_3	<i>Medium</i>	<i>Medium</i>	<i>Medium</i>
4.	S_4	<i>Medium</i>	<i>Medium</i>	<i>Medium</i>
5.	S_5	<i>Advance</i>	<i>Advance</i>	<i>Advance</i>
6.	S_6	<i>Advance</i>	<i>Advance</i>	<i>Advance</i>

Subjek S_1 dan S_2 cukup mampu dalam menggunakan serta mengoperasikan media *kahoot*. Subjek S_1 dikategorikan *Medium* pada indikator *technical skills* sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Sholikha yang mengemukakan bahwa kemampuan peserta didik yang berada dalam tingkatan *basic*, peserta didik memiliki seperangkat pengetahuan dalam tingkatan dasar mengenai media digital, namun masih memiliki perbatasan⁵⁶. Berdasarkan penelitian Agus menjelaskan bahwa

⁵⁶ Sholikha, "Profil Literasi Digital Siswa Terhadap Media Pembelajaran Matur Suwon (*Mathematics Adventure Of Super Wonder*) Pada Materi Aritmetika Sosial" Surabaya: UIN Sunan Ampel, Skripsi, 2019

technical skills adalah kemampuan mengoperasikan serta menggunakan media secara aktif dalam melakukannya.⁵⁷

Subjek *basic* cukup mampu dalam menggunakan serta mengoperasikan media *kahoot* memahami dan menganalisis tetapi belum mampu mengevaluasi penggunaan media *kahoot*. Subjek dengan level kompetensi *basic* dalam kategori *critical understanding* sedang. Sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Juliana dan Siti yang menjelaskan pengertian *critical understanding* adalah kemampuan kognitif dalam menggunakan media diantaranya kemampuan memahami, menganalisis serta mengevaluasi konten media.⁵⁸

Subjek *basic* hanya dapat berdiskusi dalam menggunakan media *kahoot*. Subjek dengan level kompetensi *basic* dikategorikan rendah pada indikator *social competence*. Dalam hal ini berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh brilian trofi yang menyampaikan jika *social competence* adalah kemampuan individu untuk membangun relasi sosial melalui media meliputi cara berkomunikasi maupun memproduksi konten media.⁵⁹

Subjek S_3 dan S_4 di kategorikan *medium* mampu aktif dalam menggunakan serta mengoperasikan media *kahoot*. Subjek dengan dengan level kompetensi *medium* dikategorikan sedang pada indikator *technical skills* sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Devi yang mengemukakan bahwa kemampuan peserta didik yang berada dalam tingkatan *medium*, peserta didik memiliki pemahaman bagaimana berbagai fitur dalam media dapat digunakan⁶⁰. Berdasarkan penelitian Agus menjelaskan bahwa *technical skills* adalah kemampuan

⁵⁷ Agus Santoso, "Media Literacy Siswa Muslim Surabaya Dalam Penggunaan Internet" Jurnal Komunikasi Islam Vol.5 No.1 2015,86

⁵⁸ Juliana Kurniawati dan Siti Baroroh, "Literasi Media Digital Mahasiswa Universitas Bengkulu"

⁵⁹ Brilian, "Literasi Digital pada Pegawai RSUD dr Soetomo Kota Surabaya" Surabaya: Universitas Airlangga, Skripsi, 2021

⁶⁰ Devi Lister Limbong, "Kompetensi Literasi Digital Mahasiswa Program Studi Ilmu Perpustakaan Universitas Sumatera Utara" (Medan: Universitas Sumatera Utara, 2018).

mengoperasikan serta menggunakan media secara aktif dalam melakukannya.⁶¹

Subjek *medium* mampu dalam menggunakan serta mengoperasikan media *kahoot* memahami dan menganalisis tetapi belum mampu mengevaluasi penggunaan media *kahoot*. Subjek dengan level kompetensi *medium* dalam kategori *critical understanding* sedang. Sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Juliana dan Siti yang menjelaskan pengertian *critical understanding* adalah kemampuan kognitif dalam menggunakan media diantaranya kemampuan memahami, menganalisis serta mengevaluasi konten media.⁶²

Subjek *medium* hanya dapat berdiskusi dalam menggunakan media *kahoot*. Subjek dengan level kompetensi *medium* dikategorikan sedang pada indikator *social competence*. Dalam hal ini berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh brilian trofi yang menyampaikan jika *social competence* adalah kemampuan individu untuk membangun relasi sosial melalui media meliputi cara berkomunikasi maupun memproduksi konten media.⁶³

Subjek S_4 dan S_5 dikategorikan *advance* mampu aktif dalam menggunakan serta mengoperasikan media *kahoot*. Subjek dengan level kompetensi *basic* dikategorikan tinggi pada indikator *technical skills* sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Devi yang mengemukakan bahwa kemampuan peserta didik yang berada dalam tingkatan *advance*, kemampuan untuk mengatur informasi dengan menggunakan berbagai media digital, dan pengetahuan tentang berbagai alat yang diperlukan untuk mendapatkan akses informasi⁶⁴. Berdasarkan penelitian Agus menjelaskan bahwa *technical skills*

⁶¹ Agus Santoso, "Media Literacy Siswa Muslim Surabaya Dalam Penggunaan Internet" Jurnal Komunikasi Islam Vol.5 No.1 2015,86

⁶² Juliana Kurniawati dan Siti Baroroh, "Literasi Media Digital Mahasiswa Universitas Bengkulu"

⁶³ Brilian, "Literasi Digital pada Pegawai RSUD dr Soetomo Kota Surabaya" Surabaya: Universitas Airlangga, Skripsi, 2021

⁶⁴ Devi Lister Limbong, "Kompetensi Literasi Digital Mahasiswa Program Studi Ilmu Perpustakaan Universitas Sumatera Utara" (Medan: Universitas Sumatera Utara, 2018).

adalah kemampuan mengoperasikan serta menggunakan media secara aktif dalam melakukannya.⁶⁵

Subjek *advance* mampu dalam menggunakan serta mengoperasikan media *kahoot* memahami, menganalisis serta mampu mengevaluasi penggunaan media *kahoot*. Subjek dengan level kompetensi *advance* dalam kategori *critical understanding* tinggi. Sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Juliana dan Siti yang menjelaskan pengertian *critical understanding* adalah kemampuan kognitif dalam menggunakan media diantaranya kemampuan memahami, menganalisis serta mengevaluasi konten media.⁶⁶

Subjek *advance* mampu berdiskusi dalam menggunakan media *kahoot*. Subjek dengan level kompetensi *basic* dikategorikan tinggi pada indikator *social competence*. Dalam hal ini berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh brilian trofi yang menyampaikan jika *social competence* adalah kemampuan individu untuk membangun relasi sosial melalui media meliputi cara berkomunikasi maupun memproduksi konten media.⁶⁷

B. Diskusi Hasil Penelitian

Literasi digital adalah kemampuan seseorang dalam memahami dan memanfaatkan informasi yang bersumber dari berbagai sistem komputasi digital. Kompetensi literasi digital dalam kompetensi teknis, pemahaman kritis, dan kapasitas untuk berkomunikasi dan berpartisipasi semuanya diperlukan untuk menguasai literasi digital.⁶⁸ Empat dari enam subjek penelitian memiliki tingkat literasi digital sedang, dua subjek memiliki tingkat literasi digital tinggi.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa peserta didik yang memiliki tingkat literasi digital yang berbeda. Peserta didik *basic*

⁶⁵ Agus Santoso, "Media Literacy Siswa Muslim Surabaya Dalam Penggunaan Internet" Jurnal Komunikasi Islam Vol.5 No.1 2015,86

⁶⁶ Juliana Kurniawati dan Siti Baroroh, "Literasi Media Digital Mahasiswa Universitas Bengkulu"

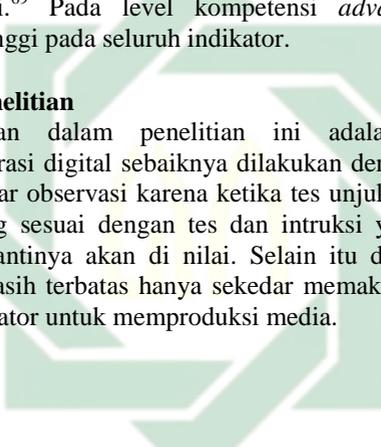
⁶⁷ Brilian, "*Literasi Digital pada Pegawai RSUD dr Soetomo Kota Surabaya*" Surabaya: Universitas Airlangga, Skripsi, 2021

⁶⁸ Sholikha, "*Profil Literasi Digital Siswa Terhadap Media Pembelajaran Matur Suwon (Mathematics Adventure Of Super Wonder) Pada Materi Aritmetika Sosial*" Surabaya: UIN Sunan Ampel, Skripsi, 2019.

berhubungan dengan pemahaman bagaimana berbagai fitur dalam media dapat digunakan pada indikator *technical skill* dan *critical understanding* peserta didik dikategorikan *medium* tetapi dikategorikan *basic* pada indikator *social competance*. Peserta didik dengan *medium* literasi digital ini dalam kategori *medium* pada seluruh indikator, kompetensi literasi digital ini berhubungan dengan pemahaman bagaimana berbagai fitur dalam media dapat digunakan peserta didik dengan level kompetensi *advance* kemampuan untuk mengatur informasi dengan menggunakan berbagai aplikasi perangkat lunak, dan pengetahuan tentang berbagai alat yang diperlukan untuk mendapatkan akses informasi.⁶⁹ Pada level kompetensi *advance* peserta didik dikategorikan tinggi pada seluruh indikator.

C. Kelemahan Penelitian

Kelemahan dalam penelitian ini adalah dalam melihat kemampuan literasi digital sebaiknya dilakukan dengan tes unjuk kerja tak hanya sekedar observasi karena ketika tes unjuk kerja peserta didik terlibat langsung sesuai dengan tes dan intruksi yang diberikan oleh peneliti yang nantinya akan di nilai. Selain itu dalam media *kahoot* peserta didik masih terbatas hanya sekedar memakai dan masih belum memenuhi indikator untuk memproduksi media.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

⁶⁹ Devi Lister Limbong, "Kompetensi Literasi Digital Mahasiswa Program Studi Ilmu Perpustakaan Universitas Sumatera Utara" (Medan: Universitas Sumatera Utara, 2018).

BAB VI PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan analisis data dan pembahasan yang telah dikemukakan pada bab sebelumnya, maka dapat ditarik simpulan bahwa tingkat literasi digital peserta didik pada materi aritmatika menggunakan aplikasi *Kahoot* adalah sebagai berikut :

1. Dapat disimpulkan literasi digital peserta didik dalam menggunakan aplikasi *kahoot* pada materi aritmatika sosial jika subjek S_1 dan S_2 memiliki tingkat literasi digital *basic* pada indikator *technical skills*, *medium* dalam indikator *critical understanding* serta *basic* dalam indikator *social competence*.
2. Dapat disimpulkan literasi digital peserta didik dalam menggunakan aplikasi *kahoot* pada materi aritmatika sosial jika subjek S_3 dan S_4 memiliki tingkat literasi digital *medium*, pada seluruh indikator *technical skills*, *critical understanding* serta dalam indikator *social competence*.
3. Dapat disimpulkan literasi digital peserta didik dalam menggunakan aplikasi *kahoot* pada materi aritmatika sosial jika subjek S_5 dan S_6 memiliki tingkat literasi digital *advance*, pada seluruh indikator *technical skills*, *critical understanding* serta dalam indikator *social competence*.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, beberapa saran yang peneliti ungkapkan berikut ini :

1. Bagi peneliti lain, perlu untuk menganalisis serta mengkaji ulang faktor-faktor lain dan perhartikan indikator yang sesuai dalam mengukur tingkat literasi digital. Selain itu dalam melihat kemampuan literasi digital sebaiknya dilakukan tes unjuk kerja, perhatikan juga media yang sesuai dengan indikator literasi digital karena menggunakan media *Kahoot* masih belum memenuhi indikator untuk memproduksi media
2. Bagi guru, pembelajaran berbasis teknologi atau menggunakan media *kahoot* patut dicoba untuk diterapkan atau dijadikan inovasi dalam proses pembelajaran agar kegiatan belajar mengajar lebih bervariasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Yunus. 2018. *Pembelajaran Literasi* (Jakarta: Bumi Aksara)
- Afif, Burhanuddin. 2012. *Aplikasi Sederhana Matematika Dalam Kehidupan Kita*. (Jakarta: PT Balai Pustaka)
- Akhyak. 2021. *Waktunya Merdeka Belajar* (Tulungagung: Akademia Pustaka)
- Amrullah, Dimas. 2020. *Keefektifan Aplikasi Kahoot Berbasis Web Sebagai Alat Evaluasi Mata Pelajaran Sejarah Kelas X di SMAN 1 Wiradesa Kabupaten Pekalongan Jawa Tengah*. (Semarang: Universitas Negeri Semarang)
- Aprilia. 2019. *Implementasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital Game Based Learning Dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0*. (Kudus: Universitas Islam Nahdatul Ulama)
- Brilian. 2021. *Literasi Digital pada Pegawai RSUD dr Soetomo Kota Surabaya*. (Surabaya: Universitas Airlangga)
- Carratero, Sthephani. 2017. *The Digital Competance Framework for Citizen With Eight Proficiency Level Example and Use*. (Luxembourg :Joint Research Centre, Publication Office of The Europe Union)
- Elphira, Bella. 2018. *Pengaruh Penerapan Literasi Digital Terhadap Peningkatan Pembelajaran Siswa di SMP Negeri 6 Banda Aceh* (Banda Aceh: UIN Ar-Raniry)
- Hafidhatul, Nur. 2019. Pengaruh Media Kahoot dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan*, Vol. 03, No. 01
- Haras, Kholid A. 2003. *Membaca dan Tradisi Pendidikan Kita* (Bandung: Unit Pers)
- Hardani. 2020. *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif* (Yogyakarta: Pustaka Ilmu Group Yogyakarta)
- Hidayati, Nuris. 2017. *Tingkat Kemampuan Literasi Penggunaan Media Internet Di Kalangan Guru SMA Kota Mojokerto*” (Surabaya: Universitas Airlangga Surabaya).
- Irsyad. 2019. *“Literasi Media Digital Sebagai Strategi Peningkatan Kompetensi Digital pada SMA Negeri 1Mayong”* (Skripsi: Universitas Negeri Semarang)

- Jumila. 2018. *Analisis Literasi Digital Peserta Didik Melalui Pemanfaatan Web Kahoot Dalam Pembelajaran Koloid*. (Jakarta: Universitas Negeri Jakarta, Jurnal Pendidikan Kimia)
- KBBI Online <https://kbbi.web.id/aritmetika> diakses 21 September 2021
- KBBI Online <https://kbbi.web.id/aritmetika> diakses 29 September 2021
- Kurniasih, Imas. *Latar Belakang Lahirnya AKM* (Yogyakarta: Kata Pena)
- Kurniawati, Juliana, Siti Baroroh. 2016. Literasi Media Digital Mahasiswa. Universitas Muhammadiyah Bengkulu. Jurnal Komunikator Vol. 8 No.2
- Limbong, Devi Lister. 2018. *Kompetensi Literasi Digital Mahasiswa Program Studi Ilmu Perpustakaan Universitas Sumatera Utara* (Medan: Universitas Sumatera Utara)
- Mandra. 2021. Digital Literation Models Development Based School Culture to Improve Students' Life Skill in the 21st Century. *Jurnal Pendidikan*. Vol 13, No 1
- Meneses, Eloy Lopez. 2020. University students' digital competence in three areas of the Dig Com 2.1 model: A comparative study at three European universities. *Australian Journal Of Education Technology*
- Miles, Matthew B. 2017. *Analisis Data Kualitatif*, (Jakarta: Universitas Indonesia Press)
- Musiin. 2020. *Literasi Digital Nusantara* (Yogyakarta: Andi).
- Mustofa, Abi Hamid. *Media Pembelajaran*. (Medan : Yayasan Kita Menulis)
- Nasrullah, Rulli. 2017. *Materi Pendukung Literasi Digital : Gerakan Literasi Nasional*. Jakarta: Kemendikbud).
- Natalia. 2019. *Modul Teknologi Pembelajaran : Kahoot* (Sukabumi: Jejak)
- Nurbaiti. 2018. *Analisis Literasi Digital Pemustaka Pada Perpustakaan Universitas Negeri Medan*. (Medan: Universitas Sumatra Utara)
- Oki. 2018. *Penerapan Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Materi Aritmatika Sosial di Kelas VII-A SMP Negeri 3 Semin Tahun Ajaran 2016/2017* (Skripsi: Universitas Sanata Dharma Yogyakarta).
- Rahma, Agustina. 2015. *Literasi Dari Era Ke Era* (Yogyakarta, Universitas Negeri Yogyakarta)

- Rawa, 2020. Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Matematika Berbasis Pendekatan Scientific pada Materi Aritmatika Sosial bagi Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan*. Vol.6 No.2.
- Ricca. 2021. *Analisis Proses Berpikir Kombinatorik Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Cerita Ditinjau Dari Gaya Belajar*” (Skripsi: UIN Sunan Ampel Surabaya)
- Riyan. 2019. *Penerapan Game Interaktif Aplikasi Kahoot Untuk Meningkatkan Pemahaman*
- Ronggowulan. 2021. *Problematika Pembelajaran di Era Covid-19*. (Klaten: Lakeisha)
- Santoso, Agus. 2015. Media Literacy Siswa Muslim Surabaya Dalam Penggunaan Internet. *Jurnal Komunikasi Islam* Vol.5 No.1.
- Sholikha. 2019. *Profil Literasi Digital Siswa Terhadap Media Pembelajaran Matur Suwon (Mathematics Adventure Of Super Wonder) Pada Materi Aritmetika Sosial*. (Surabaya: UIN Sunan Ampel)
- Soby, Morten. 2008. *Digital Competance From Education Policy to Pedagogy: The Norwegian Context*. (Shear&Knobel.indd).
- Sugiono. 2009. *Memahami Penelitian Kualitatif* (Bandung: Alfabeta)
- _____. 2017. *Metode Penelitian dan Pengembangan* (Bandung: Alfabeta)
- _____. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan Research and Development* (Bandung: Alfabeta)
- Sumarwan, Erin. 2016. *Literasi Anak* (Yogyakarta: Gombang)
- Utami, Dewi. 2016. *Paduan Gerakan Literasi Sekolah di Sekolah Dasar* (Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Kemendikbud RI).
- Wamukoya, Mutula S Justus. 2007. *Web Information management: A Cross – disciplinary textbook*. (Oxford: Chandos Publishing).
- Wamukoya, Mutula S Justus. 2007. *Web Information management: A Cross – disciplinary textbook*. (Oxford: Chandos Publishing)
- Yantoro. 2021. Inovasi Guru di Era Pandemi COVID-19. *Jurnal Pendidikan* Vol 07, No 1.