Abstract

This research utilized Classroom Action Research (CAR) based on the Kemmis and McTaggart model, conducted in two cycles, to enhance numeracy skills in whole-number addition through game-based learning on the digital quiz platform Kahoot among Class III A students at SD Negeri 1 Limboto. The study involved 25 students (12 male, 13 female). Preliminary observations indicated that 15 students (60%) experienced difficulties with whole-number addition, while the remaining 10 students (40%) met the established performance standard. After the intervention in Cycle I (44%, 60%, and 72%), students' numeracy skills improved but did not reach the classical success indicator of 80%. In Cycle II, a substantial improvement was observed, with numeracy skills reaching 80% and 92%, thus meeting the classical success criterion. These findings indicate that game-based learning using Kahoot quizzes is effective in improving numeracy skills in whole number addition among Class III A students at SD Negeri 1 Limboto.

Keywords: *numeracy skills; whole number addition; Kahoot quiz; game-based learning*

ABSTRAK

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa pada materi operasi penjumlahan bilangan cacah melalui penerapan pembelajaran berbasis permainan menggunakan kuis digital Kahoot pada siswa kelas III A SD Negeri 1 Limboto. Subjek penelitian berjumlah 25 siswa yang terdiri atas 12 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan. Pada observasi awal, dari total 25 siswa, sebanyak 15 siswa atau sekitar 60% yang mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal-soal penjumlahan bilangan cacah. Sementara itu, sebanyak 10 siswa lainnya atau sekitar 40% telah mencapai nilai sesuai standar yang ditetapkan. Setelah pelaksanaan tindakan pada siklus I (44%, 60%, dan 72%), kemampuan berhitung siswa mengalami peningkatan, namun belum mencapai indikator keberhasilan secara klasikal sebesar 80%. Pada siklus II terjadi peningkatan yang signifikan, dimana kemampuan berhitung siswa mencapai (80% dan 92%) sehingga telah mencapai indikator keberhasilan secara klasikal sebesar 80%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis permainan menggunakan kuis Kahoot efektif dalam meningkatkan kemampuan berhitung siswa pada materi operasi penjumlahan bilangan cacah di kelas III A SD Negeri 1 Limboto.

Kata Kunci: Kemampuan Berhitung, Penjumlahan Bilangan Cacah, Pembelajaran Berbasis Permainan Kuis Kahoot.