

Analisis Keterampilan Membaca Pemahaman Dengan Media Pembelajaran Kahoot Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Siswa Kelas 4 Di SD Negeri 1 Moyoketen Tulungagung

Christian Dwi Sartika

Universitas Bhinneka PGRI Tulungagung

Sartika09.aaa@gmail.com

Abstrak

Melalui kemajuan teknologi internet yang terus berkembang, pendidik atau guru diwajibkan dapat lebih kreatif dalam menyampaikan materi ke siswa terutama siswa di SD, oleh karenanya media yang menarik akan berkesan pada bayangan siswa. Seperti halnya menggunakan media pembelajaran tambahan seperti aplikasi kahoot, agar siswa tidak merasa bosan dan proses belajar mengajar lebih menarik. Rumusan masalah pada penelitian ini adalah "bagaimana pemanfaatan aplikasi Kahoot dalam keterampilan membaca pemahaman pada pembelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa kelas 4 di SD Negeri 1 Moyoketen Tulungagung?". Metode pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Metode ini digunakan untuk mendapatkan hasil tes keterampilan membaca pemahaman siswa. Instrumen yang digunakan berupa pertanyaan dengan jawaban yang sudah tersedia jawaban terdiri dari 5 soal dengan skor tertinggi 4. Hasil penelitian ini adalah dengan adanya aplikasi kahoot ini sangat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran khususnya pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Siswa merasa tidak bosan dengan diadakannya kuis melalui aplikasi kahoot. Hal ini dibuktikan dengan hasil data yang diperoleh oleh peneliti saat melakukan observasi dan wawancara di SD Negeri 1 Moyoketen Tulungagung. Aplikasi kahoot ini menyediakan banyak sekali fitur-fitur, sehingga membuat penampilan kuis lebih menarik perhatian siswa. Fitur dalam aplikasi ini dapat dimanfaatkan oleh guru dan siswa untuk mengakses serta mencoba menggunakan kuis dari berbagai macam materi pembelajaran. Fitur yang sering digunakan yaitu fitur kuis, dimana fitur tersebut guru mampu menampilkan soal atau pertanyaan dengan menggunakan gambar, suara, maupun tulisan. Siswa menjawab dengan cara menghafalkan atau melihat simbol-simbol yang ada pada layar. Selain itu, pada aplikasi ini juga mampu menampilkan hasil skor akhir dengan menampilkan peringkat bagi siswa yang menjawab pertanyaan benar dengan jumlah banyak.

Kata Kunci: Aplikasi Kahoot, Keterampilan Membaca, Bahasa Indonesia

Abstract

Through the advancement of internet technology that continues to develop, educators or teachers are required to be more creative in conveying material to students, especially students in elementary schools, therefore interesting media will impress students' imaginations. As is the case with using additional learning media such as the kahoot application, so students don't feel bored and the teaching and learning process is more interesting. The formulation of the problem in this research is "how to use the Kahoot

application in reading comprehension skills in learning Indonesian for 4th grade students at SD Negeri 1 Moyoketen Tulungagung?". Methods of data collection using observation, interviews, tests, and documentation. This method is used to obtain test results for students' reading comprehension skills. The instrument used was in the form of questions with answers that already provided answers consisting of 5 questions with the highest score of 4. The results of this study are that the kahoot application is very helpful for teachers in conveying learning material, especially in learning Indonesian. Students are not bored with holding quizzes through the kahoot application. This is evidenced by the results of the data obtained by researchers while conducting observations and interviews at SD Negeri 1 Moyoketen Tulungagung. This kahoot application provides lots of features, so as to make the appearance of the quiz more attractive to students. The features in this application can be used by teachers and students to access and try to use quizzes from various kinds of learning materials. The feature that is often used is the quiz feature, in which the teacher is able to display questions or questions using pictures, sound, or writing. Students answer by memorizing or seeing the symbols on the screen. In addition, this application is also able to display the results of the final score by displaying the ranking for students who answer the correct questions in large numbers.

Keywords: Kahoot Application, Reading Skills, Indonesian

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran strategis dalam meningkatkan kualitas hidup manusia. Melalui pendidikan, seseorang dapat meningkatkan kecerdasan, mengembangkan keterampilan, dan membentuk sikap hidup yang positif. Ini memungkinkan individu untuk berinteraksi secara harmonis dengan masyarakat sesuai dengan norma yang berlaku. Pendidikan dipandang sebagai suatu proses yang mengubah sikap dan perilaku individu atau kelompok dalam rangka membantu mereka dalam memasuki tahap kedewasaan melalui metode pengajaran dan pelatihan (Kemendikbud, 2019).

Perkembangan teknologi sekarang ini berkembang semakin pesat dan sangat mempengaruhi kehidupan masyarakat. Era seperti ini masyarakat menggunakan perangkat elektronik khususnya komputer dan smartphone dalam beraktivitas sehari-hari. Setiap strata umur, dari muda hingga dewasa dituntut untuk bisa memanfaatkan kecanggihan teknologi dalam aktivitas belajar mereka. Di dunia pendidikan, baik siswa maupun guru perlu dituntut untuk dapat bersikap adaptif terhadap kecanggihan teknologi yang terus berkembang setiap harinya. Bagi seorang pendidik di sekolah, keahlian dan pemahaman dalam menggunakan teknologi merupakan keterampilan yang penting untuk meningkatkan proses pembelajaran dan penyampaian materi kepada siswa.

Adanya kemajuan teknologi internet yang terus berkembang, siapa saja dapat memperoleh informasi dan membagikannya sehingga memiliki nilai manfaat. Internet menyediakan beragam sumber informasi yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana efektif dalam proses pembelajaran. Berada pada kondisi pandemi seperti ini pembelajaran dilakukan secara daring dengan memanfaatkan internet. Peserta didik dapat mengakses pelajaran dari rumah. Di tengah kondisi seperti sekarang, diperlukan kreativitas yang lebih tinggi dari pendidik atau guru dalam melaksanakan proses pembelajaran, dengan tujuan agar siswa dapat mengembangkan kemampuan kreativitas, kerja sama, dan berpikir kritis.

Pendidik atau guru diwajibkan dapat lebih kreatif dalam menyampaikan materi ke siswa terutama siswa di SD, oleh karenanya media yang menarik akan berkesan pada

bayangan siswa. Seperti yang diketahui, suasana belajar yang menyenangkan akan lebih digemari daripada yang terlalu serius sehingga membuat tegang. Hal ini tidak hanya membantu siswa meraih keberhasilan dalam pembelajaran, tetapi juga memiliki dampak yang signifikan pada kehidupan siswa. Pengalaman belajar yang menyenangkan dapat menciptakan kegembiraan dan kebahagiaan saat belajar.

Istilah media pembelajaran dapat merujuk pada berbagai peralatan atau sarana yang dipakai untuk berbagi petunjuk atau pesan yang ditujukan untuk keperluan pembelajaran atau memiliki tujuan pembelajaran. Dalam konteks pembelajaran, media dalam kegiatan belajar berperan sebagai alat untuk menyampaikan materi atau pesan yang harus ditangkap oleh siswa. Proses pembelajaran itu sendiri melibatkan komunikasi dan interaksi antara para pembelajar, pengajar, dan materi pelajaran. Tanpa bantuan media atau sarana penyampaian pesan, komunikasi dalam pembelajaran tidak dapat berlangsung dengan baik (Daryanto, 2011).

Definisi media pembelajaran dapat dijelaskan sebagai berikut: Media pembelajaran mencakup semua elemen yang digunakan untuk mengirimkan pesan secara terstruktur dan terarah dari sumber informasi. Tujuannya adalah menciptakan lingkungan belajar yang mendukung, di mana penerima pesan dapat mengalami proses belajar secara efisien dan efektif (Rosyada Dede, 2008:8). Menurut Latuheru, seperti yang dikutip oleh Hamdani (2005), media pembelajaran merujuk pada berbagai materi, instrumen, atau metode yang digunakan dalam kegiatan pengajaran dengan tujuan memastikan bahwa interaksi komunikatif antara guru dan siswa berjalan dengan baik dan memberikan manfaat yang optimal.

Pada era Revolusi Industri 4.0, perkembangan teknologi memiliki peran penting dalam dunia pendidikan, termasuk dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Guru dan siswa dapat memanfaatkan kemajuan teknologi untuk meningkatkan proses pembelajaran dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan bermakna.

Pentingnya pembelajaran Bahasa Indonesia yang interaktif dan bermakna di sekolah dasar terkait dengan tuntutan zaman yang semakin kompleks. Siswa perlu memiliki kemampuan berbahasa yang baik sejak dini untuk menghadapi tantangan masa depan. Dalam hal ini, guru memiliki kesempatan untuk menggunakan teknologi sebagai sarana pembelajaran yang efektif bagi siswa sekolah dasar.

Contoh media pembelajaran canggih atau berbasis teknologi yang bisa dimanfaatkan adalah Kahoot. Kahoot adalah aplikasi yang menawarkan berbagai fitur interaktif, seperti kuis dan permainan, yang membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Dengan menggunakan Kahoot, guru dapat menciptakan pertanyaan-pertanyaan kreatif yang terkait dengan pembelajaran Bahasa Indonesia, mengintegrasikan unsur permainan, dan memberikan umpan balik langsung kepada siswa.

Kelebihan menggunakan Kahoot adalah siswa tidak perlu menggunakan teks dalam bentuk kertas atau alat tulis tradisional. Mereka dapat menggunakan perangkat teknologi, seperti smartphone atau tablet, untuk berinteraksi dengan aplikasi tersebut. Hal ini dapat membangkitkan minat dan motivasi siswa dalam belajar Bahasa Indonesia, karena mereka dapat mengalami pembelajaran yang lebih dinamis dan modern.

Penggunaan Kahoot dalam dunia Pendidikan sejauh ini memberikan beberapa manfaat Pertama, siswa akan kontributif dan berkembang keterampilan berbahasa mereka melalui interaksi langsung dengan aplikasi tersebut. Kedua, penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat memberikan variasi dan keunikan dalam metode pengajaran, sehingga memotivasi siswa untuk belajar dengan cara yang berbeda. Ketiga,

Kahoot juga berperan sebagai evaluator materi pembelajaran secara langsung melalui fitur-fitur evaluasi yang disediakan.

Kesimpulannya, perkembangan teknologi ini menjadi semangat baru karena menyajikan hal yang berbeda dari sebelumnya. Pemakaian media pembelajaran berbasis teknologi, seperti Kahoot, dapat menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan bermakna bagi siswa. Dengan memanfaatkan teknologi dengan bijak, guru dapat memperkaya proses pembelajaran dan membantu siswa mengembangkan keterampilan berbahasa dengan lebih baik untuk menghadapi masa depan yang semakin digital. Kahoot merupakan sebuah aplikasi berbasis web yang memungkinkan pembuatan kuis dan permainan sederhana. Aplikasi Kahoot menawarkan berbagai fitur, termasuk kuis online, diskusi, jumble, dan survei. Fitur-fitur yang tersedia dalam aplikasi Kahoot dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam mengembangkan pemahaman siswa tentang gambaran mengenai individu dan lingkungan sekitar. Penggunaan Kahoot dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang unik. Dengan adanya Kahoot, siswa dapat terlibat dalam kegiatan pembelajaran yang interaktif dan menarik, sehingga mereka dapat dengan lebih mudah memahami konsep-konsep yang diajarkan dan mengaplikasikannya dalam konteks kehidupan sehari-hari. Hal ini diharapkan dapat memperkaya pengalaman belajar siswa dan meningkatkan prestasi belajar mereka dalam bidang Bahasa Indonesia.

Kahoot merupakan salah satu bentuk media pembelajaran interaktif yang memiliki tujuan untuk membuat proses belajar lebih menyenangkan dan tidak monoton. Aplikasi ini mempromosikan gaya belajar yang melibatkan partisipasi aktif dari peserta didik dengan memanfaatkan media pembelajaran, sehingga dapat mengembangkan minat dan keterlibatan mereka terhadap materi yang sedang dipelajari. Berbasis game seperti Kahoot, siswa akan merasa lebih termotivasi dan bahagia saat belajar karena mendapat ilmu sekaligus kesenangan dalam memainkan game.

Penggunaan media Kahoot dalam kegiatan belajar mengajar merupakan sebuah variasi yang penting, karena peserta didik membutuhkan variasi dalam pembelajaran dan menghindari kebosanan, guru dapat memanfaatkan media Kahoot sebagai alat untuk mendukung proses pembelajaran di dalam kelas. Dengan menggunakan Kahoot, murid jadi lebih giat dalam belajar dan merasa gembira ketika pembelajaran sedang berlangsung. Di era teknologi yang terus berkembang, penggunaan teknologi dasar memiliki dampak positif karena dapat meningkatkan antusiasme siswa dalam belajar, sehingga pembelajaran menjadi menarik dan tidak monoton.

Dengan adanya perangkat telekomunikasi, para peserta didik dan guru dapat lebih mudah mengakses informasi, memperoleh bahan pembelajaran, dan menggunakan berbagai metode evaluasi melalui teknologi informasi. Dengan menggunakan Kahoot, proses pembelajaran dapat dirancang secara interaktif melalui pertanyaan-pertanyaan yang menantang dan permainan yang seru. Ini membantu meningkatkan motivasi siswa dalam belajar, karena mereka dapat terlibat secara aktif dalam kompetisi dan interaksi dengan teman-teman sekelas. Selain itu, guru juga dapat memanfaatkan fitur-fitur Kahoot, seperti pemantauan perkembangan siswa dan analisis hasil, untuk mengidentifikasi kebutuhan belajar siswa dan menyusun strategi pembelajaran yang lebih efektif. Dengan demikian, Kahoot memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih dinamis dan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan. Melalui media Kahoot, peserta didik didorong untuk aktif berpartisipasi dalam pembelajaran, bersaing dengan rekan-rekan sekelasnya, dan melibatkan diri secara kompetitif dalam materi pembelajaran yang sedang atau telah dipelajari.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di SD Negeri 1 Moyoketen Tulungagung, pada pembelajaran bahasa Indonesia guru sudah melakukan kuis dengan memanfaatkan media pembelajaran tambahan, yaitu aplikasi kahoot, sehingga dalam proses pembelajaran siswa menjadi lebih tertarik dan tidak mudah bosan. Ditambahnya media pembelajaran yang menggunakan aplikasi kahoot ini diharapkan mampu menambah minat baca siswa sehingga keterampilan membaca siswa pemahaman atau memahami suatu bacaan dapat meningkat dan berjalan secara efisien.

Kahoot merupakan sebuah alat pendukung bagi pengajar dan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Platform tersebut bisa dipakai dan dimanfaatkan secara gratis dengan semua fitur yang disediakannya. Salah satu keunggulan utama dari platform ini adalah penekanannya pada proses evaluasi pembelajaran melalui permainan yang melibatkan partisipasi kelompok, meskipun juga memungkinkan untuk dimainkan secara individu, dan memerlukan koneksi internet. Proses evaluasi pembelajaran dapat dioptimalkan dengan memanfaatkan beragam sumber belajar yang tersedia melalui internet. Internet menyediakan akses yang luas terhadap berbagai materi pembelajaran, modul, video, dan sumber daya lainnya yang dapat digunakan dalam proses evaluasi. Dengan mengkombinasikan sumber belajar dari internet, guru dapat menciptakan variasi dalam penilaian, sehingga dapat mengukur pemahaman siswa secara komprehensif.

Dengan adanya internet, guru dapat mengakses bank soal, kuis online, atau platform pembelajaran digital yang menawarkan alat evaluasi interaktif. Selain itu, guru juga dapat menggunakan video pembelajaran atau tutorial yang tersedia secara online untuk memberikan contoh atau menjelaskan konsep secara visual kepada siswa. Ini dapat membantu siswa dalam memahami dan menerapkan konsep-konsep yang diajarkan.

Saat proses evaluasi, penggunaan sumber belajar dari internet juga memungkinkan siswa untuk mengakses informasi tambahan dan menyelidiki lebih lanjut topik yang sedang dipelajari. Mereka dapat mencari referensi, jurnal, atau studi kasus yang relevan dengan materi pembelajaran, sehingga meningkatkan pemahaman mereka dengan cara yang lebih mendalam.

Namun, perlu diingat bahwa dalam memanfaatkan sumber belajar dari internet, penting bagi guru untuk melakukan seleksi yang cermat dan memastikan keaslian serta kualitas informasi yang disajikan. Selain itu, penting juga untuk memastikan bahwa penggunaan sumber belajar online tetap terintegrasi dengan kurikulum dan tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Dengan demikian, kombinasi antara evaluasi pembelajaran dan sumber belajar dari internet dapat memberikan manfaat yang signifikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan pemahaman siswa.

Berdasarkan penggunaan aplikasi ini, peserta didik diberikan atau dirangsang dalam tiga soal sekaligus, yaitu kecerdasan emosional, dan psikomotorik. Pemanfaatan media ini sangat relevan dengan kegiatan sehari-hari peserta didik saat ini, terutama dengan adanya generasi milenial. Keterhubungan ini akan menciptakan suasana yang menyenangkan dan meningkatkan motivasi peserta didik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah suatu metode penelitian di mana peneliti tidak mengutamakan penggunaan angka dalam pengumpulan data dan dalam memberikan interpretasi terhadap hasil penelitian (Arikunto, 2010). Metode kualitatif yaitu jenis penelitian untuk menekankan suatu makna dari objek yang diteliti. Informasi pada penelitian kualitatif adalah informasi deskriptif yang umumnya berbentuk kata-kata, gambar-gambar, atau rekaman (Eko

Sugiarto, 2017). Peneliti memilih pendekatan ini karena ingin menggali dan menjelaskan fenomena secara mendalam dengan cara pengumpulan data yang detail dan mendalam. Hal ini menunjukkan pentingnya keakuratan dan kejelasan dalam mendapatkan data yang dipelajari.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian deskriptif. Penelitian deskriptif merupakan penelitian yang berusaha untuk mendeskripsikan dan menginterpretasikan data yang ada, di samping itu penelitian deskriptif terbatas pada usaha mengungkapkan satu masalah atau dalam keadaan ataupun peristiwa sebagaimana adanya. Pendekatan kualitatif dalam penelitian ini memungkinkan peneliti untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang fenomena yang diamati melalui observasi dan interaksi dengan subjek penelitian. Peneliti berfokus pada pengumpulan data yang detail dan kaya akan konteks, persepsi, dan pengalaman subjek yang terlibat dalam penelitian. (Hadari Nawawi, 2005).

Pendekatan deskriptif dalam penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan soal-soal yang relevan dengan fenomena yang diamati. Dengan pendekatan ini, peneliti berusaha untuk menggambarkan karakteristik, fenomena, atau masalah yang ada dengan cara yang lebih terperinci dan mendalam. Peneliti akan mengumpulkan data yang dapat menggambarkan keadaan yang sebenarnya, memperoleh pemahaman tentang konteks dan situasi yang relevan, dan menjelaskan hubungan antara variabel yang diamati.

Melalui pendekatan deskriptif, peneliti dapat memberikan gambaran yang lebih lengkap dan terperinci tentang fenomena yang diteliti. Metode pengumpulan data yang umum digunakan dalam pendekatan deskriptif adalah observasi langsung, wawancara mendalam, dan analisis dokumen. Data yang terkumpul kemudian dianalisis secara sistematis untuk mengidentifikasi pola, tema, dan hubungan yang muncul dari data. Dengan menggunakan pendekatan kualitatif dan pendekatan deskriptif, penelitian ini diharapkan mampu memberikan pemahaman yang komprehensif tentang fenomena yang diamati dan memberikan kontribusi dalam pengembangan pengetahuan di bidang tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan kajian tentang pemanfaatan aplikasi kahoot dalam keterampilan membaca pemahaman pada pembelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa kelas 4 di SD Negeri 1 Moyoketen Tulungagung. Penelitian ini didapatkan dari data kualitatif sesuai dengan tujuan penelitian yang diperoleh berdasarkan lembar observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian yang telah dilaksanakan pada siswa siswi kelas 4 SD Negeri 1 Moyoketen ini dilaksanakan pada saat guru dan siswa sedang menjalankan proses pembelajaran yang didukung dengan pemanfaatan media pembelajaran yaitu menggunakan aplikasi kahoot.

Siswa kelas 4 di SD Negeri 1 Moyoketen ini sebelumnya pada proses pembelajaran juga sudah memanfaatkan aplikasi kahoot sebagai media pembelajaran. Guru dan siswa dapat melaksanakan pembelajaran menggunakan aplikasi kahoot ini dengan lancar tanpa ada kendala apapun. Jaringan internet yang disediakan di SD Negeri 1 Moyoketen sudah sangat stabil, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar.

Wawancara kepada siswa dilakukan ketika proses pembelajaran menggunakan aplikasi kahoot ini telah selesai. Hasil skor dari siswa yang ada di aplikasi kahoot kemudian akan diolah kembali oleh peneliti. Data yang diperoleh setelah melakukan observasi, wawancara, diperkuat dengan angket siswa serta hasil dokumentasi sebagai berikut:

1. Deskripsi Hasil Observasi Pemanfaatan Aplikasi Kahoot

Hasil penelitian didapatkan bahwa keterampilan membaca sebagian besar siswa sudah memenuhi persyaratan indikator membaca, yaitu kemampuan memahami inti bacaan, kemampuan menggambarkan ringkasan bacaan, kemampuan menjawab pertanyaan berdasarkan isi bacaan, kemampuan menyampaikan kembali isi bacaan, kemampuan membaca dengan intonasi yang tepat. Dalam membaca siswa harus memenuhi 5 soal atau indikator. Pada setiap soal indikator memiliki penilaian yang sama dengan tingkatan skor yang berbeda yaitu sangat baik memiliki skor 4, baik memiliki skor 3, cukup memiliki skor 2, dan kurang memiliki skor 1.

Berdasarkan observasi keterampilan membaca pemahaman siswa kelas 4 pada materi bahasa indonesia, seperti yang terdapat pada tabel 4.1 diketahui bahwa keterampilan membaca pemahaman dikategorikan baik. Hal ini diketahui dari hasil tes membaca siswa dengan menggunakan media pembelajaran yaitu aplikasi kahoot Peneliti memberikan tes kepada siswa, di mana beberapa siswa telah menguasai beberapa indikator yang ditetapkan, namun ada juga siswa yang masih kurang sesuai dengan indikator yang seharusnya dipenuhi dalam keterampilan membaca pemahaman.

Sebagai upaya untuk menentukan nilai siswa diperoleh dari Nilai Siswa = $\frac{\text{Jumlah Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$. Nilai maksimal yang biasa diperoleh siswa adalah 100. Pada penelitian ini peneliti mengkategorikan 4 kriteria yaitu sangat baik, baik, cukup, dan kurang. Nilai 0-40 memiliki kriteria kurang, nilai 41-60 memiliki kriteria cukup, nilai 61-80 memiliki kriteria baik, dan nilai 81-100 memiliki kriteria sangat baik. Adapun hasil rubrik tabel penilaian dibawah ini (Arikunto, 2002).

Tabel 4.1 Hasil Rekapitulasi Data Keterampilan Membaca Siswa

No	Nama	Soal 1	Soal 2	Soal 3	Soal 4	Soal 5	Jumlah Skor
1	AN	4	3	4	4	3	18
2	BNJ	3	4	3	3	4	17
3	CKS	2	2	2	3	3	12
4	DMA	3	2	4	3	3	15
5	EFK	4	4	4	3	3	18
6	FKS	4	4	4	4	3	19
7	GAP	4	4	3	3	3	15
8	HQ	3	3	3	2	4	15
9	ILP	4	3	3	4	4	18
10	JWM	2	4	3	3	2	14
11	KOR	4	4	4	4	4	20
12	LDQ	3	2	4	4	4	17
13	MUE	3	3	3	4	4	17
14	NKA	2	3	4	3	2	14
15	OKM	4	4	4	3	3	18
Jumlah Indikator		49	49	52	50	49	
Presentase		81,6%	81,6%	86,6%	83,3%	81,6%	
Kategori		SB	SB	SB	SB	SB	
Jumlah Skor Keterampilan Membaca						247	

Presentase Keterampilan Membaca	82,94%
Kriteria keterampilan membaca:	

Tabel 4.2 Keterangan Kategori

Presentase yang diperoleh	Kategori
81-100	Sangat Baik
61-80	Baik
41-60	Cukup
0-40	Kurang

Dalam soal 1 (menangkap isi bacaan), terdapat 15 siswa yang termasuk dalam kategori sangat baik, dengan skor 49 dan persentase 81,6%. Soal 2 (meringkas bacaan) mendapatkan skor 49, dengan persentase 81,6% dari 15 siswa yang masuk dalam kategori sangat baik. Pada soal 3 (menjawab pertanyaan sesuai isi bacaan), skor yang diperoleh adalah 52, dengan persentase 86,6% dari 15 siswa yang termasuk dalam kategori sangat baik. Soal 4 (menceritakan kembali isi bacaan) mendapatkan skor 50, dengan persentase 83,3% dari 15 siswa yang masuk dalam kategori sangat baik. Sedangkan pada soal 5 (membaca dengan intonasi yang tepat), skor yang diperoleh adalah 49, dengan persentase 81,6% dari 15 siswa yang termasuk dalam kategori sangat baik.

Berikut ini penjelasan secara mendalam dari 5 item soal indikator mengenai keterampilan membaca pemahaman pada siswa kelas 4 di SD Negeri 1 Moyoketen Tulungagung. Pembahasan dari 5 soal penilaian tersebut akan dijelaskan secara satu persatu sebagai berikut:

a. Soal Penilaian 1 (menangkap isi bacaan)

Kemampuan menangkap isi bacaan merupakan indikator yang pertama dalam keterampilan membaca pemahaman, kegiatan ini adalah membaca bacaan dengan seksama kemudian siswa mampu menangkap isi dari bacaan dari cerita yang telah dipaparkan. Pada soal ini hasil penilaian diperoleh dengan cara Nilai Siswa= $\frac{49}{60} \times 100$ maka hasil persentase sebesar 81,6% dari 15 siswa yang tergolong dalam kategori "sangat baik". Hal ini dibuktikan dengan berdasarkan kemampuan siswa membaca soal cerita pada aplikasi kahoot yang diberikan oleh guru.

b. Soal Penilaian 2 (meringkas bacaan)

Soal penilaian yang kedua yaitu kemampuan untuk meringkas bacaan, yaitu setelah membaca bacaan atau cerita dengan seksama, siswa diharapkan mampu untuk meringkas inti dari bacaan tersebut. Pada soal ini hasil penelitian memperoleh skor sebesar 49, maka persentase siswa dapat dihitung dengan cara Nilai Siswa= $\frac{49}{60} \times 100$ hasil persentase yang diperoleh yaitu 81,6% dari 15 siswa yang tergolong dalam kategori "sangat baik". Hal ini dibuktikan dengan berdasarkan kemampuan siswa dalam meringkas bacaan pada soal cerita pada aplikasi kahoot yang diberikan oleh guru.

c. Soal Penilaian 3 (menjawab pertanyaan sesuai dengan isi jawaban)

Setelah siswa mampu menangkap isi bacaan dan meringkas isi bacaan, soal penilaian yang ketiga yaitu menjawab pertanyaan sesuai dengan isi jawaban yang diberikan guru kepada siswa menggunakan aplikasi kahoot. Pada soal 3 ini hasil skor menunjukkan pada angka 52, maka persentase siswa

dapat dihitung dengan cara Nilai Siswa= $\frac{52}{60} \times 100$ hasil persentase sebesar 86,6% dari 15 siswa yang tergolong dalam kategori "sangat baik".

d. Soal Penilaian 4 (menceritakan kembali isi bacaan)

Soal penilaian yang keempat yaitu menceritakan kembali isi bacaan, setelah peneliti memberikan bacaan siswa diharapkan mampu untuk menceritakan kembali isi dari bacaan tersebut. Pada soal penilaian ini hasil skor menunjukkan pada angka 50, persentase siswa dapat dihitung dengan cara Nilai Siswa= $\frac{49}{60} \times 100$ hasil persentase sebesar 83,3% dari 15 siswa yang tergolong dalam kategori "sangat baik". Hal ini ditunjukkan berdasarkan pertanyaan yang guru ajukan kepada siswa setelah siswa membaca dan mengerjakan soal pada aplikasi kahoot.

e. Soal Penilaian 5 (membaca dengan intonasi yang tepat)

Soal penilaian yang terakhir yaitu membaca dengan intonasi yang tepat. Membaca dengan intonasi merupakan keras atau pelannya suara pada sebuah kalimat yang memberikan penekanan dalam beberapa kata tertentu saat membaca cerita. Pada soal ini hasil penelitian menunjukkan skor pada angka 49, maka persentase siswa dapat dihitung dengan cara Nilai Siswa= $\frac{49}{60} \times 100$ hasil persentase sebesar 81,6% dari 15 siswa yang tergolong dalam kategori "sangat baik". Hal ini dibuktikan dari kemampuan siswa pengucapan kalimat dengan intonasi yang tepat saat membaca cerita.

Berdasarkan hasil persentase siswa tersebut, maka persentase keseluruhan dijumlahkan untuk mengetahui rata-rata keterampilan membaca pemahaman siswa kelas 4 SD Negeri 1 Moyoketen tersebut termasuk dalam kategori sangat baik, baik, cukup, atau kurang. Sehingga peneliti menghitung hasil persentase keseluruhan dengan cara Persentase= Jumlah Keseluruhan Persentase

Jumlah soal

Nilai Siswa= $\frac{414,7}{5} = 82,94\%$. Berdasarkan hasil rata-rata persentase tersebut, maka keterampilan membaca pemahaman siswa kelas 4 SD Negeri 1 Moyoketen termasuk dalam kategori sangat baik.

Berdasarkan kemampuan membaca pemahaman siswa masing-masing siswa yang termasuk dalam kategori sangat baik sampai kurang, maka diperoleh hasil perhitungan keseluruhan kemampuan membaca cerita siswa kelas 4 di SD Negeri 1 Moyoketen Tulungagung menunjukkan angka 247 dengan persentasi 82,94%. Nilai tersebut menempati kategori yang pertama yaitu 81-100 termasuk kategori "sangat baik". Berikut adalah langkah-langkah untuk mengakses aplikasi Kahoot:

- Buka aplikasi Kahoot melalui alamat <https://Kahoot.it> menggunakan aplikasi web browser.
- Masukkan kode PIN yang ditampilkan di layar proyektor ke dalam kolom "Game PIN" dan klik tombol "Enter".
- Selanjutnya, peserta didik diminta untuk mengisi nickname sebagai identitas pengguna dan klik tombol "OK, go!" untuk melanjutkan. Peserta didik dapat melihat nickname yang telah diisikan pada layar proyektor sebagai tanda bahwa mereka telah berhasil masuk ke dalam permainan.
- Permainan akan dimulai setelah pendidik membuka akses ke pertanyaan. Pilihan jawaban dengan bentuk dan warna yang berbeda akan muncul pada perangkat peserta didik. Namun, soal dan deskripsi pilihan jawaban tidak akan ditampilkan pada perangkat peserta didik, melainkan akan ditampilkan

melalui layar proyektor dengan durasi yang ditentukan oleh pendidik. Peserta didik hanya perlu memilih bentuk atau warna yang sesuai dengan pilihan jawaban yang ditampilkan pada layar proyektor.

- e. Setiap kali selesai menjawab soal, akan muncul keterangan apakah jawaban yang dipilih benar atau salah. Selain itu, perolehan nilai sementara akan ditampilkan pada layar perangkat masing-masing peserta didik.
- f. Pada akhir permainan, akan ditampilkan peringkat dan skor akhir yang diperoleh oleh masing-masing peserta didik.

Menurut Gloria et al. (2019), untuk memanfaatkan Kahoot, langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:

- a. Sebagai pengajar/instruktur:
 - 1) Kunjungi <https://kahoot.com/> dan klik tombol "Sign up" di sudut kanan atas layar.
 - 2) Pilih opsi "as a teacher". Anda dapat mendaftar menggunakan akun Google, Microsoft, atau email.
 - 3) Isi formulir pendaftaran untuk bergabung dengan Kahoot.
 - 4) Setelah itu, akan muncul layar "find me a kahoot about" di Google. Ketiklah materi apa pun yang ingin digunakan sebagai latihan dan tekan tombol "enter".
 - 5) Klik tombol "choose" dan "play".
 - 6) Pada layar, Anda akan melihat pilihan antara "classic" dan "team mode". Pilih kotak "team mode" jika ingin memainkan game secara tim, atau pilih kotak "classic" jika ingin memainkan game secara individu.
 - 7) Klik "start".
 - 8) Setelah itu, akan muncul "Game Pin" yang harus diinput oleh siswa melalui ponsel atau laptop mereka.
 - 9) Ketika siswa siap untuk memulai game, klik kotak "start".

b. Sebagai siswa/peserta

Siswa dapat menggunakan telepon genggam, tablet, atau laptop untuk menjawab latihan-latihan dalam Kahoot. Mereka membuka laman <https://kahoot.it> dan memasukkan Game Pin yang tertera di layar telepon genggam mereka. Selanjutnya, mereka memasukkan "Team Name" dan "Nick Name" dari setiap anggota tim jika mode yang dipilih adalah "team mode". Mereka memastikan bahwa mereka sudah terdaftar sebagai tim atau memasukkan "nickname" saja jika mode yang dipilih adalah "classic mode". Setelah itu, mereka siap untuk memulai permainan.

Setelah pengajar dan tim siswa siap, pengajar menekan tombol "start". Pada layar, akan muncul pertanyaan di bagian atas dan kotak-kotak berwarna-warni yang berisi pilihan jawaban di bagian bawah. Di sebelah kiri layar, terdapat "countdown timer" yang memungkinkan tim untuk berdiskusi sebelum memilih jawaban mereka. Timer juga ditampilkan pada layar pertanyaan utama agar semua peserta dapat melihat berapa lama waktu yang tersisa sebelum menjawab. Pada layar telepon genggam siswa, mereka hanya akan melihat tiga atau empat kotak berwarna yang sesuai dengan pilihan jawaban yang ditampilkan pada layar utama. Setiap kotak memiliki warna yang berbeda sebagai penanda pilihan jawaban yang berbeda. Siswa hanya perlu menekan kotak yang sesuai dengan pilihan jawaban yang mereka anggap benar pada perangkat telepon genggam mereka. Ketika mereka menekan kotak, sistem Kahoot akan menerima jawaban mereka dan

memperbarui skor di layar mereka. Dengan tampilan yang sederhana dan intuitif, siswa dapat dengan mudah memilih jawaban mereka dengan menekan kotak yang sesuai dengan pilihan mereka. Fitur-fitur yang tersedia dalam aplikasi Kahoot adalah sebagai berikut:

a. Fitur Quiz:

Fitur ini memungkinkan pengguna, dalam hal ini guru, untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan. Dengan fitur ini, guru dapat membuat pertanyaan-pertanyaan dalam bentuk pilihan ganda (multiple choice), menentukan jawaban yang benar, serta mengatur waktu yang diberikan untuk menjawab setiap pertanyaan.

b. Fitur Jumble:

Fitur ini digunakan untuk menguji pemahaman peserta didik dengan cara mencocokkan elemen-elemen yang terkait. Peserta didik diminta untuk menggeser (drag) jawaban-jawaban ke tempat yang sesuai.

c. Fitur Diskusi:

Fitur ini memungkinkan pengguna untuk melakukan diskusi secara online. Pengguna dapat berbagi pendapat, bertukar informasi, dan berinteraksi dengan sesama pengguna melalui fitur ini.

d. Fitur Survey:

Fitur ini memungkinkan orang, lembaga, atau organisasi untuk melakukan survei tentang suatu hal. Fitur ini membantu dalam pengumpulan data dan pendapat dari responden terkait topik yang ditentukan.

Fitur-fitur ini memberikan kemampuan yang beragam dalam menggunakan aplikasi Kahoot, mulai dari mengukur pemahaman siswa, menguji pemahaman melalui pencocokan, berdiskusi secara online, hingga melakukan survei terhadap suatu topik.

2. Deskripsi Hasil Wawancara Pemanfaatan Aplikasi Kahoot

Berdasarkan hasil dari wawancara terhadap siswa pada bulan Mei 2023 terhadap pemanfaatan aplikasi kahoot guna mendukung berjalannya proses pembelajaran, maka diperoleh data penilaian ini yang selanjutnya dapat dipaparkan dengan jelas sebagai berikut:

a. Cara mengakses aplikasi kahoot

Saat siswa membuka halaman <https://kahoot.it> dan mengkliknya, mereka akan melihat "Kahoot! Game Pin" dan "enter" terpampang di layar telepon genggam mereka. Mereka kemudian diminta untuk memasukkan "Game Pin" yang tertera di layar. Selanjutnya, mereka diminta untuk memasukkan "Team Name" diikuti dengan "Nick Name" dari setiap anggota kelompok. Setelah itu, mereka memeriksa layar untuk memastikan bahwa mereka terdaftar sebagai tim, atau jika mode yang dipilih adalah "classic", mereka hanya perlu memasukkan "nickname" dan bersiap-siap untuk memulai permainan.

Setelah pengajar menekan tombol "start" pada aplikasi Kahoot, permainan dimulai. Pada layar perangkat yang ditampilkan kepada siswa, akan muncul pertanyaan di bagian atas layar, sementara di bagian bawah layar terdapat empat atau tiga kotak berwarna-warni dengan pilihan jawaban yang sesuai.

Di sebelah kiri layar, akan terlihat "countdown timer" yang menunjukkan waktu tersisa bagi tim siswa untuk berdiskusi dan memilih jawaban sebelum waktu habis. Timer ini juga ditampilkan pada layar

pertanyaan utama agar semua siswa dapat melihat berapa lama waktu yang tersisa.

Pada layar telepon genggam atau perangkat individu siswa, mereka hanya akan melihat tiga atau empat kotak dengan warna yang sesuai dengan pilihan jawaban yang ditampilkan pada layar utama. Siswa hanya perlu menekan kotak yang sesuai dengan pilihan jawaban yang mereka anggap benar.

Selama permainan berlangsung, siswa dapat melihat skor mereka di layar perangkat mereka, dan peringkat mereka akan diperbarui setelah setiap pertanyaan. Hasil akhir permainan akan ditampilkan pada akhir sesi Kahoot.

Dengan cara ini, siswa dapat dengan mudah berpartisipasi dalam permainan Kahoot dan memilih jawaban mereka dengan menekan kotak yang sesuai pada perangkat mereka, sementara pertanyaan dan skor ditampilkan pada layar utama bagi semua peserta untuk melihat.

Sebelum melakukan pengambilan data yang dilakukan oleh peneliti di SD Negeri 1 Moyoketen Tulungagung, peneliti memberikan surat izin penelitian guna melakukan pengambilan data, peneliti meminta izin terlebih dahulu kepada pihak yang terkait untuk melakukan penelitian secara mendalam di tempat tersebut tentang keterampilan membaca pemahaman dengan menggunakan tambahan media pembelajaran yaitu aplikasi kahoot.

Untuk memperoleh data siswa dengan cara berkunjung di lembaga atau sekolah tersebut, dan peneliti juga meminta validasi terlebih dahulu terkait kisi-kisi aplikasi kahoot dan kisi-kisi keterampilan membaca pemahaman. Kemudian peneliti melakukan diskusi bersama guru kelas terkait pembelajaran yang akan diamati, setelah itu guru memberikan soal atau kuis pada aplikasi kahoot. Peneliti mengamati cara mengajar guru memberikan materi dan soal menggunakan aplikasi kahoot. Fitur yang disediakan pada aplikasi kahoot tersebut juga cukup beragam. Mulai dari fitur kuis, dimana fitur ini menjadi salah satu keunggulan dari aplikasi kahoot karena guru dengan mudah untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan melalui fitur pembuatan pertanyaan dalam bentuk pilihan ganda. Fitur jumble untuk menguji pemahaman peserta didik terhadap materi dengan cara menggabungkan kata-kata atau kalimat yang teracak. Fitur Diskusi untuk melakukan diskusi secara online. Peserta didik dapat berbagi pemikiran, pertanyaan, atau tanggapan terkait materi pembelajaran dengan sesama peserta didik dan guru. fitur survey untuk melakukan survei terhadap suatu hal.

Pada saat peneliti melakukan penelitian, guru hanya memanfaatkan fitur kuis yang diberikan kepada siswa, untuk dapat mengungkapkan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas 4 terhadap pembelajaran bahasa Indonesia. Guru melakukan tes menggunakan aplikasi kahoot dengan menyuguhkan beberapa soal cerita, yang nantinya hasil dari tes tersebut akan diolah oleh peneliti sehingga menghasilkan persentase dengan kategori sangat baik, baik, cukup, dan kurang. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan 5 soal atau indikator untuk mengukur keterampilan membaca pemahaman siswa. Kelima soal tersebut meliputi:

1. Menangkap isi bacaan: Kemampuan siswa untuk memahami dan mengidentifikasi informasi yang terkandung dalam bacaan.
2. Meringkas isi bacaan: Kemampuan siswa untuk merangkum atau menggambarkan kembali ide-ide utama yang terdapat dalam bacaan.
3. Menjawab pertanyaan sesuai dengan isi bacaan: Kemampuan siswa untuk menjawab pertanyaan yang terkait dengan informasi yang ada dalam bacaan.

4. Menceritakan kembali isi bacaan: Kemampuan siswa untuk mengungkapkan kembali isi bacaan dengan menggunakan kata-kata dan kalimat mereka sendiri.
5. Membaca dengan intonasi yang tepat: Kemampuan siswa untuk membaca teks dengan mengatur intonasi yang sesuai, sehingga dapat memperjelas makna dan tujuan dari teks tersebut.

Dengan menggunakan kelima indikator ini, peneliti dapat mengevaluasi dan mengukur kemampuan siswa dalam membaca pemahaman dengan cara yang komprehensif dan holistik.. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Syaifudin Azwar (Khofifah, 2015) dalam penelitian ini kategori yang dibahas yaitu sangat baik, baik, cukup, dan kurang. Berdasarkan tabel 4.1 skor yang sesuai dengan indikator keterampilan membaca siswa dalam instrumen observasi keterampilan membaca pada pembelajaran bahasa indonesia diperoleh hasil data dengan kategori "Sangat Baik".

Kemampuan membaca adalah suatu aktivitas yang memerlukan ketekunan dan minat dalam membaca, tanpa adanya paksaan, dengan tujuan memahami makna tulisan dan mendapatkan informasi. Keterampilan membaca merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang sangat penting bagi siswa, selain keterampilan menyimak, berbicara, dan menulis. Pentingnya keterampilan membaca ini ditegaskan dalam Standar Nasional Pendidikan, Bagian V, Standar Kompetensi Lulusan (Depdiknas, 2006), yang menekankan pada kemampuan membaca dan menulis yang sesuai dengan tingkat pendidikan.

Keterampilan membaca pemahaman memegang peranan yang krusial dalam penguasaan siswa terhadap bahasa. Melalui membaca pemahaman, siswa dapat memahami isi bacaan baik secara eksplisit maupun implisit. Pandangan ini sejalan dengan pendapat Tarigan (2008:7-8) yang mengungkapkan bahwa membaca adalah proses yang dilakukan oleh pembaca untuk memahami pesan yang ingin disampaikan oleh penulis melalui tulisan. Selain itu, membaca juga dianggap sebagai proses untuk menafsirkan makna yang tersembunyi dalam tulisan dan melihat ide-ide yang terkandung dalam kata-kata yang tertulis. Soedarso (2005:64) juga berpendapat bahwa membaca pemahaman adalah kemampuan membaca untuk memahami ide utama dan detail penting dari seluruh isi bacaan.

Somadayo (2011:11) menjelaskan bahwa membaca pemahaman adalah kegiatan membaca yang bertujuan untuk memahami isi bacaan atau teks secara menyeluruh. Untuk mencapai pemahaman yang baik, seseorang perlu memiliki kemampuan seperti memahami arti kata dan ungkapan yang digunakan oleh penulis, menangkap makna yang tersurat maupun tersirat, dan mampu membuat simpulan. Dari uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa keterampilan membaca pemahaman memiliki pentingnya dan perlu dikuasai oleh siswa.

Karena pentingnya keterampilan membaca pemahaman, diharapkan siswa memiliki kemampuan yang baik dalam memahami bacaan. Namun, melalui pengamatan yang dilakukan, terlihat bahwa siswa sering mengalami kesulitan dalam memahami bacaan selama proses pembelajaran. Hal ini menyebabkan rendahnya pencapaian siswa dalam keterampilan membaca pemahaman. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan 5 indikator yang terdapat dalam instrumen penelitian. Alasan penggunaan 5 indikator tersebut adalah karena indikator-indikator tersebut dapat mengukur atau menggambarkan respon, reaksi, atau tanggapan siswa terhadap hasil tes keterampilan membaca pemahaman.

KESIMPULAN

Hasil dari penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya tentang pemanfaatan aplikasi kahoot dalam keterampilan membaca pemahaman pada pembelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa kelas 4 di SD Negeri 1 Moyoketen Tulungagung, dapat disimpulkan bahwa dengan adanya aplikasi kahoot ini sangat membantu guru dalam mengadakan kuis saat pembelajaran pada materi pembelajaran khususnya pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Siswa merasa tidak bosan dengan dijadikannya kuis melalui aplikasi kahoot.

Hal ini dibuktikan dengan hasil data yang diperoleh oleh peneliti saat melakukan observasi dan wawancara di SD Negeri 1 Moyoketen Tulungagung. Aplikasi kahoot ini menyediakan banyak sekali fitur. Fitur yang sering digunakan yaitu fitur kuis, dimana fitur tersebut guru mampu menampilkan soal atau pertanyaan dengan menggunakan gambar, suara, maupun tulisan. Siswa menjawab dengan cara menghafalkan atau melihat simbol-simbol yang ada pada layar. Selain itu, pada aplikasi ini juga mampu menampilkan hasil skor akhir dengan menampilkan peringkat bagi siswa yang menjawab pertanyaan benar dengan jumlah banyak.

DAFTAR PUSTAKA

- Aceng Cucu Bunyamin, Dewi Rika Juita, Noer Syalsiah. 2020. Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permaianan Sebagai Bentuk Variasi Pembelajaran, *Gunahumas Jurnal Kehumasan*, Vol 3, No 1.
- Aceng, dkk., 2020. Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permaianan Sebagai Bentuk Variasi Pembelajaran. *Gunahumas. Jurnal Kehumasan*. Garut: Jawa Barat.
- Andari, Rafika. 2020. Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Kahoot Pada Pembelajaran Fisika, Orbita. *Jurnal Hasil Kajian, Inovasi, dan Aplikasi Pendidikan Fisika* Volume 6, Nomor 1.
- Arikunto, Suharsimi. 2020. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bahar, Herwina., Dewi Setiyaningsih, Laily Nurmalia, Linda Astriani. 2020. Efektifitas Kahoot Bagi Guru Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar Kacanegara. *Jurnal Pengabdian pada Masyarakat*.
- Bungin, Burhan. 2005. *Metodologi Penelitian Kuantitatif Komunikasi, Ekonomi, dan Kebijakan publik Serta Ilmu-ilmu Sosial Lainnya*. Jakarta: Kencana.
- Eko Agustinova, Danu. 2015. *Memahami Metode Penelitian Kualitatif; Teori & Praktik*. Yogyakarta: Calpulis.
- Fazriyah, Nurul., Aas Saraswati, Jaka Permana, Rina Indriani. 2020. Penggunaan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran Media Dan Sumber Pembelajaran SD, *Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* Volume VI Nomor 01.
- Fuzidri, Harris Effendi Thahar, Abdurahman, Peningkatan Keterampilan Membaca Pemahaman Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Circ Siswa Kelas Viii 5 Mtsn Kamang Kabupaten Agama, *Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pembelajaran*, Vol. 2 No.3 Tahun 2014.

Gloria, dkk. 2019. "Penggunaan Media Kahoot! Dalam Pembelajaran Struktur Bahasa Inggris Studi Kasus: Mahasiswa Sekolah Vokasi Intitut Pertanian Bogor". Seminar Nasional Teknologi Terapan Berbasis Kearifan Lokal.

Hidayah, Nurul. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Ngerikaton Pesawaran. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*. Vol. 4 No.1 Juni 2017.

Kemendikbud. 2019. Kamus Besar Bahasa Indonesia. <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/pendidikan>.

Kustandi, Cecep dan Bambang Sutjipto. 2011. *Media Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.

Mustikawati. 2019. *Fungsi Aplikasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia*. In Seminar Nasional Pendidikan Bahasa dan Sastr (pp. 99-104).

Neolaka, Amos dan Grace Amalia. 2017. Landasan Pendidikan. Jakarta: Kencana.

Perdama, Indra., Rinda Eria Solina Saragi, Eric Kunto Aribowo. 2020. Persepsi Siswa Terhadap Pemanfaatan Media Kahoot Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Teknologi Pendidikan* Vol: 08/02Desember.

Rivai. 2018. *Peran Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa*. Universitas Muhammadiyah Gresik.

Rofiyarti, Fitri and Anisa Yunita Sari. 2017. Tik Untuk Aud: Penggunaan Platform Kahoot Dalam Menumbuhkan Jiwa Kompetitif Dan Kolaboratif Anak. *PEDAGOGI* .

Sagala, Syaful. 2013. *Konsep Dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.

Somadayo, Samsu. 2011. *Strategi dan Teknik Pembelajaran Membaca*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Sukesi, Keppi. 2015. *Gender dan Kemiskinan di Indonesia*. Malang: UB Press.