

## KORELASI ANTARA KEMAMPUAN GURU MELAKSANAKAN PEMBELAJARAN DENGAN MEDIA KAHOOT DAN HASIL BELAJAR MENULIS TEKS KARYA ILMIAH SISWA SMAN 3 SINTANG

Astuti Winarti  
SMAN 3 Sintang  
Email: [tutiastutumss@gmail.com](mailto:tutiastutumss@gmail.com)

### Abstract

*This study aims to describe the correlation between the teacher's ability to carry out learning, hereinafter referred to as X1 and the ability to use kahoot media, hereinafter referred to as X2, with the results of learning to write scientific texts of students of SMAN 3 Sintang, hereinafter referred to as Y. The research method used is correlative with the form of quantitative research. The population in this study were students of class xi, and the research sample was 30 students. The data collection techniques used were indirect questionnaires and documentation. The data collection tools were questionnaire sheets and documentation. The results showed that there was a correlation between all variables. The significance between the variables X1 and Y is 0.024 which can be concluded that there is a correlation with a correlation coefficient of 0.411 which is at a moderate degree of relationship. The significance between the variables X2 and Y is 0.003, which can be concluded that there is a correlation with a correlation coefficient of 0.522 which is in the degree of moderate relationship. The significance between the variables X1 and X2 to Y is 0.007 which can be concluded that it has a correlation with a correlation coefficient of 0.552 which is at a moderate degree of relationship.*

**Keywords:** *Teaching Ability, Kahoot Media, Learning Outcomes*

## PENDAHULUAN

Kompetensi pedagogis yang harus dimiliki guru satu diantaranya adalah kemampuan memilih media pembelajaran yang tepat untuk mencapai keberhasilan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang menarik dan berkesan pada siswa diharapkan mampu menjadi faktor positif pendorong berkualitasnya hasil belajar siswa. Pengertian media adalah segala bentuk dan saluran yang dapat digunakan dalam suatu proses penyajian informasi. Peran media dalam proses komunikasi adalah sebagai alat pengirim (*transfer*) yang mentransmisikan pesan dari pengirim (sander) kepada penerima pesan atau informasi (*receiver*) (Kemp dan Dayton, 1985 dalam Rohwati, 2012:76).

Pada hakikatnya proses pembelajaran merupakan proses komunikasi atau penyampaian pesan dari pengantar ke penerima. Pesan berupa materi pelajaran yang dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi baik verbal (kata-kata dan tulisan) maupun nonverbal. Pesan inilah yang akan ditangkap oleh peserta didik sebagai sebuah pengetahuan, keterampilan maupun nilai-nilai yang dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Agar pesan tersebut tersampaikan secara efektif tentu membutuhkan sarana atau media yang memadai (Muhson, 2010: 1-2).

Pemilihan media yang sesuai dengan karakteristik siswa lebih membantu keberhasilan seorang pengajar di dalam kelas. Saat ini siswa sudah terbiasa menggunakan internet. Siswa menghabiskan waktu di dunia maya hanya untuk membuka situs sosial media ataupun permainan *online*. Hampir sama seperti buku, internet

menyediakan informasi yang melimpah. Tampilan yang disampaikan juga menarik sehingga menambah semangat untuk belajar.

Menurut Putrianti (2013: 141) media pembelajaran *online* adalah salah satu bentuk media pembelajaran jarak jauh dengan menggunakan fasilitas internet sehingga mereka dapat saling berkomunikasi secara *online*. Selanjutnya ia menyampaikan bahwa penggunaan media pembelajaran *online* sebagai sistem pembelajaran yang baru, mendorong penyelenggaraan pembelajaran semakin efektif.

Di antara sekian banyak media pembelajaran berbasis *android*, *kahoot* dipilih dengan beberapa alasan. Antara lain *kahoot* merupakan media pembelajaran sekaligus media evaluasi, mudah diakses, sederhana sehingga mudah dimainkan oleh siswa, interaktif sehingga proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan, mengondisikan siswa untuk berperan aktif sehingga tercipta iklim kompetitif. Selain itu aplikasi *kahoot* sepenuhnya dikontrol oleh guru dengan durasi waktu permainan yang telah diatur oleh guru, jadi dapat meminimalisir kemungkinan mencontek dari laman yang berbeda pada *android* siswa. Kemudian mengondisikan siswa berkolaborasi dengan rekan sejawatnya karena permainan dapat diatur secara berkelompok.

Berdasarkan *survey* yang dilakukan pada kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan oleh guru di kelas XI SMAN 3 Sintang, diketahui guru belum melakukan proses pembelajaran dengan baik. Hal ini terlihat kurangnya perencanaan, penyampaian materi yang belum maksimal, penggunaan media yang masih sederhana, dan evaluasi

pembelajaran yang belum terukur dengan baik. Hal ini membuat hasil belajar peserta didik menjadi rendah. Hasil belajar peserta didik sebagian besar belum mampu mendapatkan nilai di atas KKM pada kompetensi dasar pelajaran bahasa Indonesia, khususnya materi menulis teks karya ilmiah. Selain itu, tampak pula tidak ada peserta didik yang mengajukan pertanyaan dan menjawab pertanyaan saat guru memberikan pertanyaan atau memberikan kesempatan bertanya. Berdasarkan masalah tersebut, diketahui bahwa pengelolaan pembelajaran oleh guru masih terkesan kurang berkualitas sehingga menyebabkan rendahnya hasil belajar dan minat belajar peserta didik.

Tesis berjudul “Korelasi antara Kemampuan Melaksanakan Pembelajaran dengan Media *Kahoot* dan Hasil Belajar Menulis Teks Karya Ilmiah Siswa SMAN 3 Sintang” ini adalah upaya untuk mengetahui hubungan antara kemampuan guru dalam mengajar dan penggunaan media pembelajaran interaktif *kahoot* dengan keterampilan menulis teks karya tulis ilmiah pada siswa kelas XI SMAN 3 Sintang.

Sesuai dengan latar belakang masalah penelitian, dapat dipaparkan paradigma dalam penelitian ini adalah paradigma ganda dengan dua variabel independen ( $X_1$ ,  $X_2$ ) dan satu variabel dependen ( $Y$ ). Hubungan  $X_1;Y$  dan  $X_2;Y$  diukur dengan rumus korelasi sederhana *Product moment* dengan aplikasi SPSS 23. Sedangkan, untuk mengukur hubungan  $X_1,X_2;Y$  menggunakan rumus korelasi berganda *product moment* dengan SPSS 23. Pengukuran korelasi ketiga variabel juga dilakukan dengan cara hitung manual sebagai pembanding keakuratan hasil.

Beberapa masalah telah ditemukan dalam pelaksanaan pembelajaran bahasa Indonesia khususnya pada materi menulis karya ilmiah siswa kelas XI SMA N 3 Sintang. Masalah-masalah tersebut berkaitan dengan kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran, mulai dari perencanaan, pelaksanaan, sampai pada kegiatan penilaian belum dilakukan dengan maksimal. Masalah-masalah tersebut menyebabkan terjadi masalah pula terhadap siswa. Mulai dari minat belajar siswa, sampai pada hasil belajar siswa juga belum maksimal. Siswa kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, tampak pada saat siswa tidak ada yang bertanya saat diberikan kesempatan bertanya dan tidak ada siswa yang menjawab saat diminta menjawab oleh guru. Selain itu nilai dari hasil belajar siswa yang belum maksimal. Banyak siswa yang mendapatkan nilai di bawah kriteria ketuntasan minimal.

Berdasarkan beberapa permasalahan yang terjadi di lapangan tersebut, dirumuskanlah masalah penelitian sebagai berikut. Apakah terdapat korelasi antara kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran terhadap hasil belajar menulis teks karya ilmiah siswa kelas XI SMA Negeri 3 Sintang; apakah terdapat korelasi antara kemampuan guru dalam menggunakan media *kahoot* terhadap hasil belajar menulis teks karya ilmiah siswa kelas XI SMA Negeri 3 Sintang; apakah terdapat korelasi antara kemampuan guru melaksanakan pembelajaran dan kemampuan menggunakan media *kahoot* terhadap hasil belajar menulis teks karya ilmiah siswa kelas XI SMA Negeri 3 Sintang.

“Mengajar pada dasarnya merupakan suatu usaha untuk

menciptakan kondisi atau sistem lingkungan yang mendukung dan memungkinkan untuk berlangsungnya proses belajar” (Saragih, 2008: 12). Selanjutnya Herman dalam (Saragih, 2008:27) memberikan pengertian bahwa “Mengajar adalah suatu kegiatan dimana pengajar menyampaikan pengetahuan atau pengalaman yang dimiliki kepada peserta didik.”

Mengajar menjadi aktivitas utama seorang guru. Mengajar menjadi sebuah kompetensi yang harus dimiliki oleh seorang guru. Kegiatan belajar mengajar di kelas dimulai dengan tahap perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, dan evaluasi dalam pembelajaran. Tiga tahapan ini harus memiliki kesesuaian dan kesinambungan. Kemampuan merencanakan, melaksanakan dan menilai ini perlu terus dilatih oleh seorang guru.

“Kompetensi pedagogis adalah kemampuan mengelola pembelajaran siswa yang meliputi pemahaman terhadap siswa, perancangan dan pelaksanaan pembelajaran, evaluasi hasil belajar, dan pengembangan siswa untuk mengaktualisasikan potensi yang dimilikinya” (Munif, 2019: 13)

Kompetensi pedagogik merupakan kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran, sekurang-kurangnya meliputi (1) pemahaman wawasan atau landasan kependidikan, (2) pemahaman terhadap peserta didik, (3) pengembangan kurikulum/silabus, (4) perancangan pembelajaran, (5) pelaksanaan pembelajaran yang mendidik dan dialogis, (6) pemanfaatan teknologi pembelajaran, (7) evaluasi proses dan hasil belajar, dan (8) pengembangan peserta didik untuk mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimilikinya.

“Kompetensi pedagogik merupakan kemampuan untuk mengelola pembelajaran yang meliputi pemahaman terhadap peserta didik, perancangan dan pelaksanaan, evaluasi pembelajaran, dan pengembangan peserta didik untuk mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimilikinya. Kompetensi pedagogik ini meliputi subkompetensi: 1) Memahami karakteristik peserta didik dari aspek fisik, sosial, moral, kultural, emosional, dan intelektual. 2) Memahami latar belakang keluarga dan masyarakat peserta didik dan kebutuhan pelajar dalam konteks kebhinekaan budaya. 3) Memahami gaya belajar dan kesulitan belajar. 4) Memfasilitasi pengembangan potensi peserta didik. 5) Menguasai teori dan prinsip belajar serta pembelajaran yang mendidik. 6) Mengembangkan kurikulum yang mendorong keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. 7) Merancang pembelajaran yang mendidik. 8) Melaksanakan pembelajaran yang mendidik. 9) Mengevaluasi proses dan hasil pembelajaran” (Munif, 2019: 13)

Menurut Briggs dalam (Sudrajat, 2011:12), “Media pembelajaran merupakan sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti: buku, film, video dan sebagainya.” Anitah (2012:6), mendefinisikan “Media pembelajaran adalah setiap orang, bahan, alat, atau peristiwa yang dapat menciptakan kondisi yang memungkinkan pembelajar untuk menerima pengetahuan, keterampilan dan sikap.” Dengan pengertian itu, maka guru atau dosen, buku ajar, serta lingkungan dapat juga menjadi media.

Kemp dan Dayton dalam (Prasetyo, 2007: 7) mengemukakan manfaat penggunaan media dalam pembelajaran adalah:

- 1) Penyampaian materi dapat diseragamkan;
- 2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik;
- 3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif;
- 4) Efisiensi waktu dan tenaga;
- 4) Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa;
- 5) Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja;
- 6) Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar; dan
- 7) Mengubah peran guru kearah yang lebih positif dan produktif.

Menurut Graham (2017), “*Kahoot* adalah media pembelajaran *online* berbasis pertanyaan tidak berbayar yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dalam rangka mengevaluasi hasil proses belajar mahasiswa, mengulang kembali materi pelajaran dan merangsang minat mahasiswa untuk melakukan diskusi baik secara kelompok maupun secara klasikal tentang pertanyaan-pertanyaan yang diberikan oleh *kahoot*.” Menurut Iwamoto dalam (Fadlilah, 2019: 29), “*Kahoot* adalah salah satu *game* yang muncul di platform pembelajaran yang digunakan dalam institusi pendidikan. *Kahoot* adalah aplikasi *online* dimana kuis dapat dikembangkan dan disajikan dalam format “permainan”.

### 2.5.2 Ciri Karya Ilmiah

Doyin dan Wagiran (2009 : 25) “secara umum karya ilmiah memiliki ciri-ciri sebagai berikut.

1. Menyajikan fakta objektif secara sistematis atau menyajikan

aplikasi hukum alam pada situasi spesifik.

2. Penulisnya cermat, tepat, benar, dan tulus. Tidak memuat terkaan.
3. Pernyataan yang disampaikan tidak mengandung penafsiran pribadi dan tidak berefek samping.
4. Tidak mengejar keuntungan pribadi yakni berambisi agar pembaca berpihak kepadanya. Motivasi penulis hanya untuk memberitahukan sesuatu. Penulis ilmiah tidak ambisius dan tidak berprasangka.
5. Karangan ilmiah bersifat sistematis, tiap langkah direncanakan secara sistematis terkendali, secara konseptual, dan prosedural.
6. Karangan ilmiah tidak bersifat emotif, tidak menonjolkan perasaan.
7. Tidak memuat pandangan-pandangan tanpa pendukung kecuali hipotesis kerja.
8. Ditulis secara tulus dan memuat hanya kebenaran. Tidak memancing pertanyaan-pertanyaan yang bernada keraguan.
9. Karangan ilmiah tidak bersifat argumenatif. Karangan yang ilmiah mungkin mencapai simpulan tetapi penulisnya membiarkan fakta berbicara sendiri.
10. Karangan ilmiah tidak bersifat persuasif.
11. Karangan ilmiah tidak melebih-lebihkan sesuatu dalam karangan ilmiah hanya menyajikan kebenaran fakta. Melebih-lebihkan sesuatu itu umumnya didorong oleh motif mementingkan diri-sendiri.

Dilihat dari substansi atau isinya ciri-ciri karya ilmiah yaitu i) berisi fakta yang dapat dibuktikan kebenarannya, ii) didukung oleh teori yang ada, iii) tidak bersifat emosional. Adapun dilihat dari teknik penulisannya karya ilmiah memiliki ciri ciri, i) menggunakan ragam bahasa Indonesia ilmiah, ii) mengikuti sistematika yang sudah ditentukan, iii) bersifat proporsional, iv) memiliki acuan yang jelas, v) bersifat konsisten.”

Suranti, Doyin dan Wagiran menjelaskan pengertian karya ilmiah berhubungan dengan pengungkapan data, fakta dalam bentuk tulisan yang memiliki sistematika penulisan tertentu. Karya ilmiah memiliki ciri 1) berisi fakta yang dapat dibuktikan kebenarannya, 2) didukung oleh teori yang ada, 3) tidak bersifat emosional. Adapun dilihat dari teknik penulisannya karya ilmiah memiliki ciri ciri, 1) menggunakan ragam bahasa Indonesia ilmiah, 2) mengikuti sistematika yang sudah ditentukan, 3) bersifat proporsional, 4) memiliki acuan yang jelas, 5) bersifat konsisten.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 3 Sintang, Jalan Pendidikan, Kota Sintang, Provinsi Kalimantan Barat. SMAN 3 Sintang adalah salah satu sekolah menengah atas negeri yang berada di kota Sintang. Memiliki jumlah keseluruhan siswa sebanyak 540 siswa. 216 siswa kelas x, 144 siswa kelas xi, dan 180 siswa kelas xii.

Penelitian ini dilaksanakan pada

semester genap tahun pelajaran 2019/2020. Penelitian dilaksanakan pada bulan Maret 2020. Pelaksanaan pembelajaran menulis teks karya ilmiah dilaksanakan pada hari senin, 15 Maret 2020.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif korelasi. Penggunaan metode kuantitatif korelasi dalam penelitian ini adalah penyesuaian dengan bentuk data penelitian yang merupakan data angka. Metode ini digunakan sebagai cara untuk mengukur ada tidaknya hubungan dan bagaimana derajat hubungan antara variabel dalam penelitian.

Pengukuran hubungan dan derajat hubungan antara variabel penelitian menggunakan rumus statistik korelatif dengan aplikasi *SPSS 23 for windows* dan menggunakan perhitungan manual menggunakan rumus statistik korelatif .

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI dan sampel penelitian berjumlah 30 orang dengan dasar penentuan sampel 10 kali jumlah variabel penelitian. Penentuan sampel juga dilakukan untuk uji validitas dan reliabilitas alat pengumpul data. Penentuan sampel untuk uji alat pengumpul data ini menggunakan cara yang sama dengan penentuan sampel penelitian. Adapun data nama sampel baik pada penelitian, maupun pada uji coba terlampir.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah teknik tidak langsung berupa kuisioner untuk mendapatkan data variabel X1 dan X2. Selain itu, teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mendapatkan data variabel Y adalah teknik dokumenter.

Adapun instrumen penelitian yang digunakan pada penelitian ini yang berfungsi sebagai alat pengumpul data

### Correlations

		X2	Y
X2	Pearson Correlation	1	-.522*
	Sig. (2-tailed)		.003
	N	30	30
Y	Pearson Correlation	-.522*	1
	Sig. (2-tailed)	.003	
	N	30	30

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

adalah angket dan dokumentasi. Angket digunakan untuk mengumpulkan data berupa kemampuan guru melaksanakan pembelajaran sebagai variabel X1 dan kemampuan menggunakan media *kahoot* sebagai variabel X2. Selain itu, Dokumentasi hasil belajar siswa digunakan untuk mengumpulkan data berupa hasil belajar kemampuan menulis teks karya ilmiah siswa sebagai variabel Y.

Pengujian hubungan variabel yang diteliti dalam penelitian ini, khusus pada masalah penelitian yang pertama dan kedua, peneliti menggunakan teknik kolerasi *Product Moment* dengan SPSS 23. Pengujian hubungan variabel yang diteliti dalam penelitian ini, khusus pada masalah penelitian yang ketiga, peneliti menggunakan teknik kolerasi berganda *Product Moment* dengan SPSS 23.

Pengambilan keputusan hasil analisis pada SPSS adalah dengan melihat tingkat signifikansi variabel. Apabila signifikansi > 0,05 maka Ho diterima, apabila signifikansi < 0,05 maka Ho ditolak. Sedangkan untuk

melihat tingkat hubungan antara variabel digunakan standar koefisien korelasi. Apabila koefisien korelasi sebesar 0,766, maka dapat disimpulkan hubungan antara variabel sangat kuat.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### a. Korelasi antara Variabel X1 dan Y

**Tabel 4.2**  
Korelasi X1 dan Y

### Correlations

		X1	Y
Pearson Correlation		1	-.411*
	Sig. (2-tailed)		.024
	N	30	30
Pearson Correlation		-.411*	1
	Sig. (2-tailed)	.024	
	N	30	30

\*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Hasil analisis di atas menggambarkan bahwa nilai signifikansi X1 terhadap Y adalah sebesar 0,024. Diketahui bahwa nilai signifikansi 0,024 adalah lebih kecil dari nilai r tabel 0,05, maka disimpulkan bahwa variabel X1 memiliki korelasi atau memiliki hubungan terhadap variabel Y. Sedangkan nilai koefisien korelasi atau derajat hubungannya adalah - 0,411. Berdasarkan tabel koefisien korelasi *product moment* diketahui bahwa nilai 0,411 berada pada derajat hubungan sedang. Arah korelasi berada pada arah negatif.

## **b. Korelasi antara Variabel X2 dan Y**

**Tabel 4.3**

### **Korelasi X2 dan Y**

Hasil analisis di atas menggambarkan bahwa nilai signifikansi X2 terhadap Y adalah sebesar 0,003. Diketahui bahwa nilai signifikansi 0,003 adalah lebih kecil dari r tabel 0,05, maka disimpulkan bahwa variabel X2 memiliki korelasi atau memiliki hubungan terhadap variabel Y. Sedangkan nilai koefisien korelasi atau derajat hubungannya adalah - 0,522. Berdasarkan tabel koefisien korelasi *product moment* diketahui bahwa nilai 0,522 berada pada derajat hubungan sedang. Arah korelasi berada pada arah negatif.

## **c. Korelasi antara Variabel X1 dan X2 terhadap Y**

**Tabel 4.3**

### **Korelasi X1 dan X2 terhadap Y**

Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai signifikansi X1 dan X2 terhadap Y adalah sebesar 0,007. Diketahui bahwa nilai signifikansi 0,007 adalah lebih kecil dari r tabel 0,05, maka disimpulkan bahwa variabel X1 dan X2 memiliki korelasi atau memiliki hubungan terhadap variabel Y. Sedangkan nilai koefisien korelasi atau derajat hubungannya adalah 0,552. Berdasarkan tabel koefisien korelasi *product moment* diketahui bahwa nilai 0,552 berada pada derajat hubungan sedang. Arah korelasi berada pada arah positif.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

Simpulan penelitian ini sesuai dengan masalah penelitian. Adapun simpulan penelitian adalah sebagai berikut. Terdapat korelasi antara kemampuan guru melaksanakan pembelajaran dan hasil belajar siswa SMAN 3 Sintang. Diketahui bahwa

nilai signifikansi antara kemampuan guru melaksanakan pembelajaran dan hasil belajar siswa sebesar 0,024, lebih kecil dari 0,05, maka disimpulkan bahwa variabel X1 memiliki korelasi atau memiliki hubungan terhadap variabel Y. Berdasarkan tabel koefisien korelasi *product moment* diketahui bahwa nilai 0,411 berada pada derajat hubungan sedang; terdapat korelasi antara kemampuan guru menggunakan media *kahoot* dan hasil belajar siswa SMAN 3 Sintang. Diketahui bahwa nilai signifikansi 0,003 adalah lebih kecil dari 0,05, maka disimpulkan bahwa variabel X2 memiliki korelasi atau memiliki hubungan terhadap variabel Y. Berdasarkan tabel koefisien korelasi *product moment* diketahui bahwa nilai 0,522 berada pada derajat hubungan sedang; terdapat korelasi antara kemampuan guru melaksanakan pembelajaran dan kemampuan menggunakan media *kahoot* terhadap hasil belajar siswa SMAN 3 Sintang. Diketahui bahwa nilai signifikansi 0,007 adalah lebih kecil dari 0,05, maka disimpulkan bahwa variabel X1 dan X2 memiliki korelasi atau memiliki hubungan terhadap variabel Y. Sedangkan nilai koefisien korelasi atau derajat hubungannya adalah 0,552. Berdasarkan tabel koefisien korelasi *product moment* diketahui bahwa nilai 0,552 berada pada derajat hubungan sedang.

Beberapa saran yang dapat diberikan berkaitan dengan hasil penelitian ini adalah sebagai berikut. Guru sebaiknya meningkatkan kualitas pembelajaran di dalam kelas untuk mencapai kualitas hasil belajar yang baik. Melakukan perencanaan pembelajaran dengan lengkap, melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran, dan



melaksanakan evaluasi dengan tuntas, minimal sesuai dengan sembilan standar kompetensi pedagogik guru: guru sebaiknya menggunakan media pembelajaran yang menarik, variatif, dan sesuai dengan karakteristik siswa, sehingga mampu merangsang kreatifitas dan motivasi belajar siswa; guru sebaiknya selalu melakukan inovasi-inovasi dalam pembelajaran guna meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan kualitas hasil belajar; guru sebaiknya tidak hanya menekankan pada hasil belajar, tetapi juga harus mengutamakan kenyamanan siswa dalam proses pembelajaran; siswa sebaiknya mengembangkan kebiasaan memanfaatkan kemajuan teknologi untuk hal-hal positif, terutama untuk tujuan pembelajaran; memanfaatkan kemajuan teknologi untuk menunjang pembelajaran.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Ali, M. 2010. *Metodologi dan Aplikasi Riset Pendidikan*. Bandung: Pustaka Cendikia Utama
- Amusan et.all. (2016). Cultivating Effective Pedagogical Skills in In-service Teacher: The Role of Some Teacher Variables. *Journal of International Society for Teacher Education* Vol.2 No.1 83-89, diakses dari <https://scholar.google.co.in/>
- Anderson, Terry. 2008. *The Theory and Practice of Online Learning*. Canada: AU Press
- Anitah, Sri. 2012. *Media Pembelajaran*. Surakarta: Yuma Pustaka

- Anshari, Muhamad Iqbal. (2013). Hubungan antara Persepsi Peserta Diklat terhadap Penyelenggaraan Program Pendidikan Peserta Diklat Dasar Komputer di BPPTK-PK. *Repository.upi.edu*, diakses dari <http://repository.upi.edu/4932/6/S KTP 0704623 Chapter 3.pdf>
- Arikunto, Suharsimi. (2009). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arifin, Zainal. 2011. *Penelitian Pendidikan, Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Departemen Pendidikan Nasional. 2001. *Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional pendidikan*. Jakarta.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2003. *Undang-Undang Pemerintah Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang system pendidikan nasional Indonesia*, Jakarta.
- Depdiknas. 2004. *Kurikulum SMK Edisi 2004b*. Jakarta: Depdiknas.
- Dewi, Kurnia C. (2018). Pengembangan alat evaluasi menggunakan Aplikasi Kahoot pada pembelajaran Matematika

- Kelas X. Repository.Radenintan.ac.id, diakses dari <http://repository.radenintan.ac.id/4286/1/SkripsiCahayaKurnia.pdf>
- Doyin, Mukh., dan Wagiran. 2009. *Bahasa Indonesia: Pengantar Penulisan Karya Ilmiah*. Semarang : Unnes Press.
- Ellworth, Elizabeth. 2018. *Palces of Learning: Media , Architecture, Pedagogy*. New York: Routledge
- Fadlilah, Nur. (2019). Pengembangan Alat Evaluasi Berbasis Kontekstual Menggunakan Aplikasi Kahoot pada Pembelajaran Matematika.Diakses dari<https://scholar.google.co.in/>
- Fitriana, Nur. (2017). Hubungan Minat Membaca dengan Keterampilan Menulis.Diakses Oktober 2019, diakses dari <https://eprints.uny.ac.id/>
- Fitrianingrum, Evi. (2015). Korelasi antara Kemampuan Mengajar Guru dengan Sikap, Motivasi, dan Hasil Belajar Siswa.*Vox Edukasi* Vol.6, No.2, diakses dari <https://scholar.google.co.in/>
- Graham, Krista. (2017), LOEX.*Quarterly* Volume 42, (online) diakses dari<http://commons.emich.edu/loexquarterly/vol42/iss3/>
- Guerriero, S. (2014). *Teacher Pedagogical Knowledge and The Teaching Profession. Teaching and Teacher Education*, diakses dari <https://scholar.google.co.in/>
- Hanafy, M Saini. (2014). *Jurnal Pendidikan: Konsep Belajar dan Pembelajaran*, Lentera Pendidikan, Vol. 17 No. 1, diakses dari <https://scholar.google.co.in/>
- Hapsari, Desi Ana. (2019). Peningkatan Keterampilan Menulis Huruf Jawa Melalui Media Kartu Huruf pada Siswa Kelas III SDN 01 Paseban Jumapolo Karanganyar Tahun Ajaran 2009/2010.diakses dari <https://scholar.google.co.in/>
- Harlina, Nor, Z.M., & Ahmad, A. (2017). Pemanfaatan Platform *Kahoot* sebagai Media Pembelajaran Volume 6 No 2. Diakses dari<http://ejournal.unp.ac.id/index.php/e-tech>
- Integrasi, A., & Kunci, K. (2017). PEDAGOGI: Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini. *PEDAGOGI: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 3, diakses dari <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/e-tech>
- Khabidin.(2019). Efektifitas Penerapan Aplikasi Kahoot dalam Mengondisikan Kelas

- pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 1 Pagentan Kabupaten Banjar Negara, diakses dari <https://scholar.google.co.in/>
- Fadlilah, Nur. (2019). Pengembangan Alat Evaluasi Berbasis Kontekstual Menggunakan Aplikasi Kahoot pada Pembelajaran Matematika. Diakses Oktober 2019, dari <https://scholar.google.co.in/>
- Joni, T Raka. (2016). Pembelajaran yang Mendidik: Artikulasi Konseptual, Terapan Kontekstual dan Verifikasi Empirik. Diakses Oktober 2019, dari <https://scholar.google.co.in/>
- Licorish, Sherlock A et.all (2018) Students Perception of Kahoots Influence on Teaching and Learning. *Research and Practice in Technology Encanced Learning*. Vol.3.No.9, diakses dari <https://scholar.google.co.in/>
- Maryani, Dwi (2019). Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Bangun Ruang Matematika - Volume 6 No 2 – 2014. Diakses dari <http://www.Ijins.Org>
- Martono, Martono (2018). Cerpen sebagai Media Pembentukan Karakter Siswa. *Jurnal Edukasi Khatulistiwa: Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia* Vol 1 No 1 hal 1-8 diakses dari <http://doaj.org/toc/2621-3788so>
- Martono, Martono (2019). Kajian Kritis Hermeneutika Friederich Scheiermacher Vs Paul Ricoeur. *Jurnal Edukasi Khatulistiwa: Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia* Vol 2 No 1 hal 42-47 diakses dari <http://doaj.org/toc/2621-3788so>
- Megaiab, Machala A (2014) The English Writing Competence of The Students of Indonesian Senior High School. *WEI International Academic Conference Proceeding*, diakses pada 6 Maret 2020 dari Licorish, Sherlock A et.all (2018) Students Perception of Kahoots Influence on Teaching and Learning. *Research and Practice in Technology Encanced Learning*. Vol.3.No.9, diakses dari <https://scholar.google.co.in/>
- Muhson, Ali. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, Vol. VIII. No. 2 – Tahun 2010. Diakses dari <https://scholar.google.co.in/>
- Mulyati, Yeni. (2015). Keterampilan Berbahasa Indonesia SD. Diakses dari <https://scholar.google.co.in/>
- Musfah. 2011. *Peningkatan Kompetensi Guru: Melalui Pelatihan dan Sumber Belajar*

*Teori dan Praktik Edisi 1.*  
Jakarta: Kencana

- Naz, Ahsan Akhtar & Akbar, Rifaqat Ali (2016) Use of Media for Effective Instruction its Importance: Some Consideration. *Journal of Elementary Education A Publication of University of The Punjab, Lahore*, diakses pada 6 maret 2020 dari Licorish, Sherlock A et.all (2018) Students Perception of Kahoots Influence on Teaching and Learning. *Research and Practice in Technology Encanced Learning*. Vol.3.No.9, diakses 020 dari <https://scholar.google.co.in/>
- Nuan, David. 2017. *Practical English Language Teaching: Young Learners Third Edision*. New York: Mc Graw Hill
- Priyastama, Romie. 2017. *Buku Sakti Kuasai SPSS Pengolahan Data dan Analisis Data*. Yogyakarta: Start Up.
- Purwono, Yutmini, Sri, Anitah,. (2014). Penggunaan Media Audio-Visual pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan Volume 2 No 2 – 2014. diakses dari <http://jurnal.fkip.uns.ac.id>
- Putri, Aprilia Riyana. Muzzaki, Muhammad Alie. (2019). Implementasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital Game Based Learning dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. Diakses dari <http://pgsd.umk.ac.id/files/prosiding>.
- Putrianti, Nurita. (2013). Cara Membuat Media Pembelajaran Online Menggunakan Edmodo. *Jurnal Pendidikan Informatika dan Sains*, Vol 2, No. 2 Desember 2013. Diakses dari <https://scholar.google.co.in/>
- Rahayu, Entin Puji. (2017). Manajemen Pembelajaran dalam Rangka Pengembangan Kecerdasan Majemuk Peserta Didik. *Jurnal Manajemen Pendidikan Vol 24 No.5*, diakses dari <https://scholar.google.co.in/>
- Rakhmah, Diyan Nur. (2018). Kompetisi dan Pendidikan Kita. Diakses dari <https://geotimes.co.id/opini/kompetisi-dan-pendidikan-kita/>
- Rofiyati, Fitri, Sari. (2017). Penggunaan Platform Kahoot dalam Menumbuhkan Jiwa Kompetitif dan Kolaboratif Anak Usia Dini Vol 3 No 3. Diakses dari <https://scholar.google.co.in/>
- Rohwati, M. (2012). Penggunaan *Education Game* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Biologi Konsep Klasifikasi Makhluk

- Hidup.*JPII* 1 (1) (2012) 75-81. Semarang: UNNES, Diakses dari <https://scholar.google.co.in/>
- Sanjaya, Wina. 2012. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana
- Sanulita, Heni (2011). Pengaruh Pelatihan Penalaran terhadap Pemahaman Teks Argumentasi pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia Universitas Tanjungpura (Tesis). Diakses dari <https://scholar.google.co.in/>
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Rineka Cipta
- Sugiyono. 2018. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabet
- Sujarweni, V. Wiratna dan Utami, Lila Retnani. 2019. *The Master Book Of SPSS Pintar Mengolah Data Statistik untuk Segala Keperluan Secara Otodidak*. Yogyakarta: Start Up.
- Sukardi. 2017. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta: Bumi Aksara
- Suranti, Sri. 2018. *Modul Pengayaan Terintegrasi Pendidikan Karakter dan Antikorupsi untuk SMA/MA Kelas X Bahasa Indonesia*. Surakarta: CV Graha Pustaka.
- Tarigan, Henri Guntur. 2008. *Menulis sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa
- Trini, Prasasti dan Prasetya, Irawan. 2005. *Media Sederhana*. Jakarta: PAU Dirjen Dikti Depdiknas.
- Werdayanti, Anggaru. (2008). Pengaruh Kompetensi Guru dalam Proses Belajar Mengajar di Kelas dan Fasilitas Guru Terhadap Motivasi Belajar Siswa. Vol.3, No.1, Februari Tahun 2008. Diakses dari <https://scholar.google.co.in/>
- Wiganingrum, Tyas, Romadilah, Filadelfia, Putri Ardella Nabila. (2010). Desain Tes Berbasis Kontekstual dengan Permainan Kahoot pada Pembelajaran Fisika Materi Momentum dan Impuls. Diakses dari <https://scholar.google.co.in/>
- Wihanry, Indra. (2017). Perancangan Aplikasi Pembelajaran Akasara Iontar Dengan Metode *GameBased Learning*. Diakses dari <http://tematika.uajm.ac.id/index.php/tematika/article/viewfile/40/31> Indonesia