



# PENGGUNAAN GAME AI (KAHOOT) UNTUK MENINGKATKAN LITERASI MEMBACA SD NEGERI KALIPENTEN

<sup>1</sup>Fajar Maulana, <sup>2</sup>Henry Aditia Rigianti  
<sup>1,2</sup>Universitas PGRI Yogyakarta,  
<sup>1</sup>[fajarrmaulana26@gmail.com](mailto:fajarrmaulana26@gmail.com) <sup>2</sup> [Henry@upy.ac.id](mailto:Henry@upy.ac.id)

DOI : <http://doi.org/10.37730/edutrainee.v8i2.345>

Diterima: 14 Juli 2024 | Disetujui: 5 Desember 2024 | Dipublikasikan: 11 Desember 2024

## Abstrak

Media pembelajaran terus berkembang seiring berkembangnya zaman. Maka dari itu sebagai guru maupun tenaga pendidik harus mampu menyesuaikan dan mempelajari terkait dengan media pembelajaran yang terus berkembang. Penggunaan media pembelajaran dengan pemanfaatan teknologi yang modern ada berbagai macam salah satunya media pembelajaran kahoot. Pada penelitian ini difokuskan pada bagaimana mengetahui kelebihan, kekurangan, dan dampak yang digunakan pada aplikasi game kahoot. Metode yang digunakan untuk penelitian ini adalah metode deskriptif kuantitatif yang memuat deskripsi dari penjelasan terkait kelebihan, kekurangan, dan dampak yang digunakan untuk aplikasi kahoot tersebut. Hasil penelitian menemukan bahwa game tersebut mempunyai kelebihan yaitu Atraktif, keberbaruan, meniadakan kebosanan. Kekurangan dari game kahoot yaitu kurang mengeksplorasi wilayah penalaran anak secara komprehensif, bertolak belakang dengan konstruksi esensial. Dari penelitian ini kesimpulan yaitu media pembelajaran ini memiliki kelebihan dan kekurangan yang khas, guru harus menyesuaikan terkait penggunaan media pembelajaran yang sesuai dan merencanakan agar dampak yang ditimbulkan bisa sesuai secara efektif dan efisien.

**Kata Kunci:** Media pembelajaran, permainan, Literasi

## Abstract

*Learning media continues to develop along with the development of the times. Therefore, as teachers and educators, they must be able to adjust and learn related to learning media that continues to develop. The use of learning media with the use of modern technology has various types, one of which is kahoot learning media. This research is focused on how to find out the advantages, disadvantages, and impacts used in kahoot game applications. The method used for this research is a quantitative descriptive method that contains a description of the explanation related to the advantages, disadvantages, and impacts used for the kahoot application. The results of the study found that the game has advantages, namely attractiveness, novelty, and reducing boredom. The disadvantage of kahoot games is that they do not explore the area of children's reasoning comprehensively, as opposed to the essential construction. From this study, the conclusion is that this learning media has distinctive advantages and disadvantages, teachers must adjust the use of appropriate learning media and plan so that the impact can be appropriate effectively and efficiently.*

**Keywords:** Learning media, Game, Literacy



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu negara berkembang di dunia, baik di bidang ekonomi maupun pendidikan. Salah satu yang menjadi tolak ukur majunya suatu bangsa di bidang pendidikan yaitu dilihat dari

kecerdasan masyarakatnya. Rendahnya kualitas pendidikan di masyarakat dapat menghambat penyediaan sumber daya manusia yang unggul mampu bersaing dalam memajukan bangsa Indonesia. Pendidikan di sekolah dasar mengajarkan pengetahuan dan keterampilan. Salah satunya ketrampilan

berbahasa, karena bahasa yang digunakan untuk mengekspresikan ide dan gagasan. Keterampilan berbahasa terdiri dari empat aspek, yaitu mendengarkan, berbicara, menulis, dan membaca (Safitri, Susiani, & Suhartono, 2021). Literasi membaca merupakan salah satu keterampilan yang menjadi kunci penting dalam pendidikan, karena memberikan fondasi bagi kemampuan belajar dan berpartisipasi dalam masyarakat yang semakin kompleks. Di Indonesia, tingkat literasi membaca anak-anak masih menghadapi berbagai tantangan, seperti yang tergambar dalam hasil penilaian internasional yang menempatkan Negara Indonesia dalam peringkat yang rendah.

Tingkat literasi membaca anak-anak di Indonesia masih rendah. Pada tahun 2007, Indonesia menempati peringkat ke-48 dari 56 negara dalam penilaian OECD, menunjukkan posisi yang mengkhawatirkan dibandingkan dengan negara lain. Hasil penilaian PISA tahun 2009 juga menunjukkan angka rendah, dengan nilai 402 untuk peserta didik di Negara Indonesia, Indonesia menempati peringkat ke-57 dari 65 negara pada tahun 2010 menurut OECD. Pada tahun 2012 dan 2015, situasi serupa terjadi, di mana peserta didik Indonesia tetap memiliki kemampuan membaca yang rendah (Abidin, Mulyati, & Yunansah, 2018). Rendahnya minat membaca berdampak signifikan terhadap kemampuan literasi membaca, dimana peserta didik seringkali membaca tanpa menangkap atau memahami makna dari bacaan mereka (Sadli & Sadaati, 2019).

Permasalahan tersebut juga dipengaruhi perkembangan teknologi pada kegiatan pembelajaran. Teknologi dalam kegiatan pembelajaran di Indonesia juga mengalami ketertinggalan/penyubarannya tidak merata sehingga penggunaan teknologi dalam kegiatan pembelajaran masih belum maksimal.

Salah satu pendekatan inovatif dalam meningkatkan literasi membaca adalah penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Salah satu media pembelajaran atau sebagai alat yang populer digunakan di kelas rendah adalah Platform Kahoot. Kahoot merupakan game berbasis online yang interaktif dan memungkinkan siswa untuk terlibat secara

aktif dalam proses belajar. (Licorish, George, Owen, & Daniel, 2017).

Penelitian dan pengalaman praktis menunjukkan bahwa Kahoot dapat menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar serta memperkuat pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari, termasuk dalam konteks literasi membaca. Dengan pendekatan yang menyenangkan dan kompetitif, kahoot mendorong keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan belajar membaca, meningkatkan kemampuan mereka dalam memahami, menafsirkan, dan merespon teks dengan lebih baik.

Tujuan peneliti dalam artikel ini adalah untuk menemukan manfaat, kelebihan dan kekurangan serta dampak media pembelajaran kahoot untuk meningkatkan kemampuan literasi membaca peserta didik. Maka dari itu, penulis membahas tentang "pemanfaatan Game Kahoot untuk meningkatkan Literasi di SD Negeri Kalipenten. Penulis berharap artikel ini dapat bermanfaat bagi peneliti sendiri dan pembaca.

## KAJIAN PUSTAKA

### a. Pengertian Game Artificial Intelligent

Artificial Intelligence adalah kecerdasan yang ditambahkan kepada suatu sistem yang bisa diatur dalam konteks ilmiah atau bisa disebut juga Artificial Intelligence atau biasa disingkat dengan AI. (Siahaan, et al., 2020). (Kaplan & Haenlein, 2019) mendefinisikan kecerdasan buatan sebagai "kemampuan sistem untuk menafsirkan data eksternal dengan benar, untuk belajar dari data tersebut, dan menggunakan pembelajaran tersebut guna mencapai tujuan dan tugas tertentu melalui adaptasi yang fleksibel". (Siahaan, et al., 2020). Sistem yang dimaksudkan biasanya dianggap sebagai komputer. Kecerdasan dihasilkan kemudian dimasukkan ke dalam suatu mesin/komputer yang bertujuan untuk membantu pekerjaan manusia. Beberapa macam yang dihasilkan dari penggunaan Artificial Intelligence adalah sistem pakar, permainan komputer, (*games*), logika fuzzy. Jaringan tiruan dan robotika.

### b. Games Kahoot

Kahoot merupakan salah satu media pembelajaran online yang berisikan kuis dan game. Kahoot juga diartikan sebagai media pembelajaran interaktif karena kahoot dapat digunakan untuk kegiatan belajar mengajar seperti kegiatan *pre - test, post - test*, Latihan soal, penguatan materi, remedial, pengayaan dan

Kelas	Sering Membaca
1	30%
2	20%
3	60%
4	30%
5	20%
6	30%
<b>Rata - rata</b>	<b>36%</b>

sebagainya (Bahar , Setiyaningsih, Nurmalia, & Astriani, 2020).

### c. Literasi Membaca

Gipayana (2004) menjelaskan Pengertian literasi membaca merupakan salah satu kemampuan literasi yang berkembang. Adapun kemampuan literasi yang lain adalah kemampuan literasi membaca, menulis, berbicara dan menyimak. (Amri & Rochmah, 2021)

## METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif. Metode Deskriptif adalah metode penelitian yang mendeskripsikan sesuatu permasalahan aktual yang terjadi.

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas V SD Negeri Kalipenten dengan jumlah 21 anak. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengamati budaya literasi yang dilakukan oleh peserta didik. Wawancara dilakukan untuk mengetahui informasi tentang kendala dalam budaya literasi tersebut. Dokumentasi digunakan untuk menguatkan bukti nyata adanya wujud budaya literasi yang dilakukan oleh peserta didik.

Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif karena data penelitian berupa data yang diambil secara langsung. Keabsahan penelitian ini dilakukan dengan sumber dan data verbal

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

#### Pratindakan

Dalam penelitian ini pratindakan yang dilakukan yaitu dengan cara observasi, Hasil observasi yaitu dikukan dengan dua acara yaitu, wawancara dengan salah satu guru kelas dan siswa - siswi di SD Negeri Kalipenten. Dari sample peserta didik dari 32 peserta didik dari kelas yang berbeda - beda menyatakan kurangnya literasi membaca khususnya di sekolah. Rata - rata sering membaca yaitu menunjukkan angka 36%.

Tabel 1. Presentase hasil wawancara Peserta didik

Tabel diatas menunjukkan hasil dari observasi wawancara tingkat kesukaan literasi membaca peserta didik dari sample anak kelas 1 - 6 yang menunjukkan rata - rata 36%.

Tabel 2. Tindakan

Kelas	Sering Membaca
1	80%
2	90%
3	80%
4	70%
5	90%
6	90%
<b>Rata - rata</b>	<b>83%</b>

Tabel diatas menunjukkan adanya peningkatan tingkat membaca di sekolah dasar dengan bantuan *Artificial intelligence (AI) berupa games Kahoot*. Peningkatan literasi membaca sangat signifikan menggunakan bantuan game *kahoot*. Dari hasil yang didapatkan dari pratindakan dan setelah Tindakan yaitu terdapat kenaikan dari 46 % dari 36% menjadi 83%.

Penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini yaitu dari (Yunita & Kartika, 2021) di Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran yang mengkaji penggunaan

Kahoot untuk mendukung pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar, khususnya dalam meningkatkan kemampuan literasi peserta didik. Penelitian ini menemukan bahwa Kahoot membantu meningkatkan pemahaman siswa tentang kosakata dan ketrampilan membaca. Beberapa hasil dari penelitian tersebut adalah; (1) Penggunaan kahoot dalam pembelajaran Bahasa Inggris meningkatkan ketrampilan literasi, seperti kosakata dan pemahaman bacaan. (2) peserta didik merasa termotivasi untuk belajar karena mereka dapat bermain sambil belajar. (3) Kahoot mendorong siswa untuk bekerja sama dalam tim, meningkatkan ketrampilan social dan komunikasi mereka, yang berhubungan dengan kemampuan literasi.

Penelitian kedua yaitu dari (Febririanti, R & Pratama, A, 2019) di International Journal of Emerging Technologies in Learning yang mengkaji tentang pengaruh game-based learning seperti kahoot dalam meningkatkan literasi siswa di tingkat SD. Penelitian ini berfokus pada dampak penggunaan Kahoot dalam pembelajaran literasi baca-tulis. Penelitian ini menemukan beberapa temuan bahwa, (1) siswa yang menggunakan Kahoot untuk pelatihan membaca dan menulis menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam pengalaman teks dan kecepatan membaca. (2) interaksi dalam bentuk kuis meningkatkan keaktifan siswa dan membuat mereka lebih cepat memahami kata-kata baru atau konsep yang sulit. (3) Elemen kompetitif dalam Kahoot mendorong siswa untuk berusaha lebih keras dalam meningkatkan ketrampilan literasi mereka.

### **Manfaat Kahoot**

Penggunaan kahoot sebagai aplikasi didasarkan pada pendekatan berbasis game, yang memberikan banyak manfaat konstruktif dan mempengaruhi cara anak-anak memandang pembelajaran. Hal ini membuat pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan bagi mereka. (Smaldino, Lowther, Russel, Arif, & Twibowo, 2011) dalam bukunya Instructional technology and media learning yang dikutip dari (Hamdi & Waldi, 2019) menyatakan mengapa *asesmen*

dengan permainan menjadi menarik yaitu: *Pertama*, Atraktif peserta didik lebih atraktif karena mereka dibawa ke ranah yang sangat disukai yaitu pola permainan. *Kedua*, keterbaharuan karena pola permainan memberikan nuansa baru dalam proses pembelajaran di tengah rutinitas yang normal. *Ketiga*, suasana rileks dan menyenangkan, disebabkan karena konstruksi permainan edukasi yang diterapkan selaras dengan jiwa peserta didik. *Empat*, Menimalisir kebosanan dikarenakan variasi dan pola pembelajaran yang beragam.

Empat aspek diatas menunjukkan bahwa desain pembelajaran berbasis game based learning menjadi salah satu instrumen pembelajaran yang sangat efektif dalam proses belajar mengajar, khususnya untuk menjaga ritme dan motivasi peserta didik dalam pembelajaran. Salah satu sifat aplikasi kahoot adalah dapat dimainkan secara individu dan kelompok sehingga sangat fleksibel. Di sisi lain konten materi yang disajikan bervariasi sehingga guru mempunyai berbagai macam pilihan kuis (Hamdi & Waldi, 2019)

Manfaat lain implementasi aplikasi kahoot menurut (Muhammad, 2018) antara lain, *Pertama*, penyampaian materi dapat diseragamkan. *Kedua*, proses pembelajaran menjadi lebih menarik. *Ketiga*, pembelajaran menjadi lebih interaktif, dimana terdapat unsur kecerdasan buatan pada media tersebut. *Keempat*, Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan. *Kelima*, pembelajaran dapat lebih produktif dan kreatif.

### **Langkah teknis penerapan aplikasi kahoot**

Kahoot adalah sebuah platform pendukung dalam proses pembelajaran, terutama dalam evaluasi pembelajaran, yang dikembangkan oleh Johan Brand, Jimie Brooke, dan Morten Versvik sebagai bagian dari proyek bersama dengan Norwegian University of Technology and Science pada maret 2013, dan diluncurkan secara publik pada september 2013.

Aplikasi ini dirancang utamanya sebagai permainan kelompok, meskipun dimainkan secara individu. Terdapat dua situs web yang terkait : <http://kahoot.com/> untuk pengajar

atau guru, dan <http://kahoot.it> untuk peserta didik. saat ini, terdapat aplikasi berbasis smartphone yang dapat diunduh melalui berbagai platform, yang menawarkan tampilan dan proses yang lebih sederhana dan menarik. Kahor menghadirkan berbagai fitur seperti kuis online, survei, diskusi, dan kombinasi di antaranya, dengan variasi cara bermain yang dapat dipilih. Aplikasi ini membutuhkan koneksi internet serta perangkat seperti komputer, proyektor, dan smartphone untuk digunakan sebagai alat instruksionalnya. (Fauzan, 2019)

### **Kelebihan Aplikasi Kahoot**

Metode atau aplikasi dalam konteks pembelajaran pada prinsipnya adalah upaya solutif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar yang ditargetkan. Setiap metode atau aplikasi yang disusun tentulah didasarkan atas masalah yang muncul, itu artinya metode dan aplikasi merupakan respon atas kondisi pembelajaran yang sedang dihadapi. Akurasi dan efektifitas sebuah metode/ aplikasi sangat tergantung dari cara baca atas masalah dan cara dalam menentukan solusi. Ketepatan dalam membaca masalah akan berimplikasi terhadap akurasi dan solusi, begitupun sebaliknya. Sehingga masing - masing metode memiliki point positif atau tergantung dalam konteks yang dihadapi.

Terkait aplikasi kahoot, dimana aplikasi pada awalnya difokuskan untuk proses asesment dan survey berbasis game yang bervariasi dan menyenangkan. Hal ini tentu memiliki beberapa kelebihan yang mampu meningkatkan performa belajar peserta didik, sehingga pada tahap respon kognisi dan afeksi secara komprehensif (Ningrum, 2018). Berikut beberapa kelebihan aplikasi kahoot sebagai education game dalam pembelajaran menurut (Ningrum, 2018), yaitu: *Pertama*, Tampilan menarik dan bervariasi. *Kedua*, fitur - fitur lengkap dan eksploratif. *Ketiga*, berbasis pada teknologi dan dapat dimanipulasi dari smartphone, sehingga lebih praktis. *Keempat*, Guru dapat memilih konten soal yang ingin disajikan, sehingga linier dengan orientasi pembelajaran yang ingin dicapai. *Kelima*, Siswa dapat melihat hasil jawaban dan skor secara langsung (feedback) hasil

evaluasi. *Keenam*, *Ketujuh*, Guru dapat mengontrol dan memantau jawaban siswa dengan cepat. *Kedelapan*, Berbasis interaktif sehingga dapat meningkatkan motivasi dan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran.

Pandangan lain, kahoot sebagai aplikasi digital Game Base Learning merupakan metode penggabungan konten pendidikan di dalam game, yang berorientasi pada:

Keterlibatan siswa, sehingga siswa dapat memperoleh efek langsung

Penggunaan software dan aplikasi, sehingga lebih praktis dibuat untuk menyeimbangkan konten pembelajaran dan konten permainan sehingga menarik dan bermanfaat

Sebagai instrumen penilaian kemampuan pembelajaran siswa dengan alat ukur yang terukur, sehingga guru mendapatkan manfaat sebagai dasar pemetaan proses pembelajaran lanjutan (Putri & Muzakki, 2019).

### **Kekurangan aplikasi kahoot**

Game dipahami sebagai aktivitas yang terukur atau semi terstruktur (Dwi Hartanti, 2019), maka hal ini disamping sebagai sebuah kelebihan juga berpotensi sebagai kekurangan karena pada aspek - aspek ilmu non ekstra yang membutuhkan penalaran yang lebih mendalam, pola aplikasi berbasis game, tidak mampu mencakup semua konten dan pola yang disajikan.

Tergambar dari aplikasi kahoot, walaupun dari aspek konten guru bisa mengisi konten sesuai dengan apa yang diinginkan, namun pola pilihan ganda, true and false pada bentuk soal, kurang mengeksplorasi wilayah penalaran anak secara komprehensif. Bertolak belakang dengan konstruksi belajar esensial, sebagaimana digambarkan Gagne sebagai (1) signal learning yang mengeksplorasi bentuk-bentuk tanda, (2) Stimulus Respon learning dimana belajar berorientasi pada adanya umpan balik, (3) Chaning Learning dimana peserta didik diarahkan menyusun hubungan antara stimulus, (4) Verbal Assosiation dimana belajar berkaitan erat dengan asosiasi lisan atau komunikasi, (5)

Multiple Discrimination yang berkaitan dengan pemahaman atas perbedaan respon, (6) Concept Learning di mana belajar meruakan upaya memahami dan menggabungkan stimulus berupa konsep yang berbeda- beda antara satu dengan lainnya, (7) Principle Learning dimana belajar harus mampu melakukan korelasi beberapa prinsip yang berbeda untuk merespon stimulus dan, (8) Problem Solving Learning dimana siswa juga diarahkan mampu memecahkan masalah yang dihadapi secara baik dan bijak (Suprijono, 2014)

Aplikasi kahoot pada aspek - aspek mendalam yang mengeksplorasi nilai - nilai esensi pembelajaran cenderung terabaikan. Walaupun secara konsep dan sistem memiliki kapasitas konten, namun pola sistem yang dibuat cenderung mekanistik, dimana pola mekanistik tidak akan mampu menggantikan eksplorasi dan fleksibilitas manusia

Mengintegrasikan Game Kahoot untuk meningkatkan literasi membaca

Dalam meningkatkan literasi membaca menggunakan game kahoot diperlukan beberapa cara yang perlu dilakukan agar dapat berjalan dengan efektif.

Adapun cara yang perlu dilakukan adalah sebagai berikut:

### **Dapat meningkatkan ketrampilan Bahasa**

Aplikasi kahoot memiliki beberapa fitur bahasa yang dapat disesuaikan sesuai kebutuhan. Bahasa yang terdapat di aplikasi beragam seperti bahasa inggris, arab, indonesia dll. Secara tidak langsung dalam memainkan game ini anak dituntut untuk membaca teks dan memahami instruksi di dalam game kahoot tersebut.

### **Peningkatan kosakata**

Pada game kahoot terdapat fitur bentuk permainan pilihan ganda, true and false, dan essai di fitur tersebut dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan jumlah pengetahuan dalam hal meningkatkan kosakata.

Game kahoot menyediakan tampilan dan konten yang menarik. Konten yang

disajikan sangat sesuai untuk peserta didik. peserta didik dapat termotivasi dengan memainkan game tersebut dan mengubah presepsi kepada pemain tentang membaca dari sesuatu yang membosankan menjadi sesuatu yang menarik dan menyenangkan.

## **PENUTUP**

### **1. Simpulan**

Dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran menggunakan aplikasi kahoot dapat meningkatkan kebudayaan literasi yang dibuktikan dengan penelitian yang pada awal menunjukkan kemampuan literasi di kelas V SD Negeri Kalipenten memperoleh skor 36% meningkatkan menjadi 83%. Aplikasi kahoot memberikkan beberapa manfaat bagi pembelajaran antara lain menjadikan pesertag didik menjadi atraktif, keterbaharuan, rileks, dan meminimalisir kebosanan.

Kelebihan aplikasi kahoot jika digunakan dengan optimal akan memberikan berbagai kelebihan yaitu antara lain: Tampilan menarik dan berfariatif, fitur - fitur lengkap dan eksploratif, berbasis dari teknologi menjadikan praktis bagi penggunanya, dapat memilih konten yang ingin disajikan, yang terahir adalah peserta didik dapat melihat hasil nilainya secara langsung.

Kekurangan aplikasi kahoot yaitu bertolak belakang dengan mengkontruksi belajar yang berbeda. Selain itu, aplikasi kahoot dianggap kurang mengeksplorasi dalam belajar karena aplikasi kahoot terlalu mekanistik sehingga peserta didik akan kehilangan dalam mengeksploarasi bebas secara alami dalam menerima materi.

### **2. Saran**

Penulis menyadari bahwa penulisan ini jauh dari kata sempurna, sehingga penulis berharap terdapat masukan yang membangun untuk penyempurnaan penelitian ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y., Mulyati, T., & Yunansah, H. (2018). *PEMBELAJARAN LITERASI: Strategi Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematika, Sains, Membaca, dan Menulis*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Amri, S., & Rochmah, E. (2021). Pengaruh Kemampuan Literasi Membaca Terhadap Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 52 - 58.
- Bahar, H., Setiyaningsih, D., Nurmalia, L., & Astriani, L. (2020). Efektifitas Kahoot Bagi Guru dalam Pembelajaran Di Sekolah dasar. *Kacanegara*, 2615 - 6717.
- Fauzan, R. (2019). Pemanfaatan Gamification Kahoot.it sebagai enrichment kemampuan berfikir historis mahasiswa pada mata kuliah sejarah kolonialisme indonesia. *Prosiding Seminar Pendidikan Nasional Pendidikan FKIP* (hal. 254-262). Banten: Jurnal Elektronik Sultan Ageng Tirtayasa.
- Febririanti, R., & Pratama, A. (2019). Game Based-Learning dengan Kahoot untuk meningkatkan literasi SD. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*.
- Gipayana, M. (2004). Pengajaran Literasi dan Penilaian Portofolio dalam Konteks Pembelajaran Menulis di SD. *Journal Ilmu Pendidikan*, 1-12.
- Hamdi, I., & Waldi, A. (2019). Implementasi Kahoot! sebagai Inovasi Pembelajaran. *Journal Of Civic Education*, 122-140.
- Kaplan, A., & Haenlein, M. (2019). Siri, Siri In my hand: Who's the Fairrest in the land? On the Interpretations, Illustrations, and implications of artificial Intelligence. *Business Horizons*, 15- 25.
- Licorish, S. A., George, J. L., Owen, H., & Daniel, B. (2017). "Go Kahoot!" Enriching Classroom Engagement, Motivation and Learning Experience with Games. *25th International Conference on Computers in Education* (hal. 755 -764). Christchurch, New Zealand: ResearchGate.
- Muhammad, Y. M. (2018). Implementation of Kahoot Application To Improving of Interest of Civic Education Learning. *Journal Civics & Social Studies*, 79.
- Ningrum, G. D. (2018). Studi Penerapan Media Kuis Interaktif Berbasis Game Kahoot Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. *Fox Edukasi, Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 23.
- Putri, A. R., & Muzakki, M. A. (2019). Implementasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital Game Based Learning dalam menghadapi Revolusi 4.0. Jepara: Digital Edumedia Komputindo.
- Sadli, M., & Sadaati, B. A. (2019). Analisis Pengembangan Budaya Literasi dalam Meningkatkan Minat Membaca Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran Dasar*, 152-153.
- Safitri, T. M., Susiani, T. S., & Suhartono. (2021). Hubungan Antara Minat Membaca dengan Keterampilan Menulis Narasi Siswa di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2985-2992.

- Siahaan, M., Jasa, C. H., Anderson, K., Valentino, M., Rosiana, Lim, S., & Yudianto, W. (2020). Penerapan Artificial Intelligence (AI) Terhadap Seorang Penyandang Disabilitas Tunanetra. *Journal of Information System and Technology*, 186 - 193.
- Smaldino, S., Lowther, D., Russel, J., Arif, R., & Twibowo, B. (2011). *Instructional technology and media for learning = Teknologi pembelajaran dan media untuk belajar / Sharon E. Smaldino...[ et al ] ; dialihbahasakan oleh Arif Rahman ; editor, Triwibowo B.S.* Jakarta: Kencana.
- Suprijono, A. (2014). Cooperative Learning: teori dan aplikasi paikem. *Pustaka belajar*, 10-11.
- Yunita, M., & Kartika, S. (2021). Kahoot dan Pembelajaran Literasi Bahasa Inggris di SD. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*.