

**PENERAPAN LITERASI DIGITAL MELALUI MEDIA KAHOOT  
DALAM PEMBELAJARAN MEMBACA PEMAHAMAN**

**TESIS**

Diajukan untuk memenuhi Sebagian Syarat untuk Memperoleh gelar  
Magister Pendidikan pada Program Studi Magister Pendidikan Dasar  
Sekolah Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia



Oleh

**Yundara Ulfa Priatna**  
**NIM 1906754**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN DASAR**  
**SEKOLAH PASCASARJANA**  
**UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**  
**2022**

**PENERAPAN LITERASI DIGITAL MELALUI MEDIA KAHOOT  
DALAM PEMBELAJARAN MEMBACA PEMAHAMAN**

Oleh:  
Yundara Ulfa Priatna  
1906754

Sebuah Tesis yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Dasar

© Yundara Ulfa Priatna 2022  
Universitas Pendidikan Indonesia  
Agustus 2022

Hak Cipta dilindungi undang-undang.  
Tesis ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,  
dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

**LEMBAR PENGESAHAN TESIS**

**YUNDARA ULFA PRIATNA**  
**PENERAPAN LITERASI DIGITAL MELALUI MEDIA KAHOOT**  
**DALAM PEMBELAJARAN MEMBACA PEMAHAMAN**

Disetujui dan Disahkan Oleh

Pembimbing,

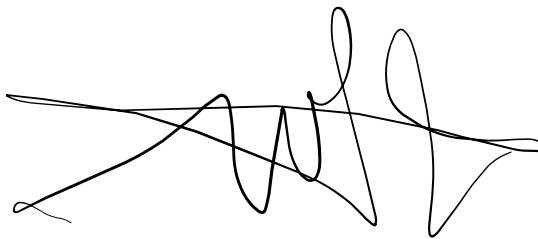


**Prof. Dr. H. Rahman, M.Pd.**

**NIP 195704011984121001**

Mengetahui

Ketua Program Studi Pendidikan Dasar,



**Prof. Dr. päd. H. Wahyu Sopandi, M.A.**

**NIP 196605251990011001**

## PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa tesis yang berjudul “Penerapan Literasi Digital Melalui Media Kahoot dalam Pembelajaran Membaca Pemahaman” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan tersebut, saya siap menanggung resiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, Agustus 2022

Yang membuat pernyataan,



Yundara Ulfa Priatna

NIM 1906754

## KATA PENGANTAR

Tesis ini berjudul “Penerapan Literasi Digital melalui Media *Kahoot* dalam Pembelajaran Membaca Pemahaman”. Adapun tujuan penulisan ini untuk memenuhi sebagian dari syarat memperoleh gelar Magister Pendidikan pada Program Pendidikan Dasar di Sekolah Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia.

Tesis ini memaparkan mengenai pembelajaran membaca pemahaman siswa sekolah dasar dengan menggunakan literasi digital berbasis kahoot. Adapun hasil dari penelitian ini siswa mengalami peningkatan setelah diberi perlakuan literasi digital melalui media kahoot dalam pembelajaran membaca pemahaman.

Sebelumnya penulis menyampaikan permohonan maaf atas segala kekurangan dan keterbatasan penulis dalam penyusunan tesis ini. Oleh sebab itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun karya-karyapenulis selanjutnya agar dapat lebih baik. Akhir kata, penulis berharap hasil karya Ini dapat bermanfaat serta menambah khasanah keilmuan bagi dunia pendidikan khususnya pendidikan dasar.

Bandung, Agustus 2022



Yundara Ulfa Priatna  
NIM 1906754

## UCAPAN TERIMAKASIH

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT. yang telah memberikan rahmat serta karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tesis ini dengan baik dan tepat pada waktunya. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, penulis ingin mengucapkan rasa terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

1. Prof. Dr. H. Rahman, M.Pd. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan motivasi dan bimbingan yang terbaik untuk kelancaran tesis ini.
2. Dr. Päed Wahyu Sopandi, M.A. selaku ketua prodi Pendidikan Dasar SPs UPI Bandung yang telah memfasilitasi penulis untuk segera menyelesaikan studi.
3. Tati sulastris S.Pd. selaku kepala sekolah SDN Talun yang telah memberi izin serta wewenangnya untuk penulis melakukan penelitian di sekolah ini.
4. Mamat Rahmat S.Pd. selaku kepala sekolah SDN Sukaraja II yang telah memberi izin serta wewenangnya untuk penulis melakukan penelitian di sekolah ini.
5. Desi Dahlia S.Pd. selaku guru kelas IV SDN Talun Sumedang yang telah membantu mengkordinir siswa selama masa penelitian berlangsung.
6. Arfah Nurhasanah, S.Pd. selaku guru kelas IV B SDN Sukaraja II Sumedang yang telah membantu mengkordinir siswa selama masa penelitian berlangsung.
7. Alm. H. Yus Priatna, S.E. dan Hj. Hera Irawati, S.H. M, Si. selaku orang tua tercinta yang senantiasa mendoakan, mendidik, menyangi, berkorban sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini.
8. Zeny Caturandany Wibowoshakti, S.IP. selaku suami tercinta yang senantiasa mendoakan dan memberi bantuan baik moril maupun materil sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini.

9. Keisha Danyra Zayn, anakku yang tercinta, yang senantiasa menjadi penyemangat dan penghibur dikala mengalami berbagai kesulitan untuk dapat menyelesaikan tesis ini.
10. Yuggara Jihaad Priatna dan Yuzzara Zahwa Priatna selaku adik-adik saya yang selalu mendukung dan memberi doa sehingga penulis bisa menyelesaikan tesis ini.
11. Indriyanti, Wanti, Intan, Fitriana dan teman-teman Pendas A 2019 yang telah memberikan motivasi, dukungan dan doa dalam menyelesaikan tesis ini.
12. Sahabat-sahabat saya lainnya yang selalu memberikan motivasi dan dukungan.

Hanya rasa terima kasih yang dapat peneliti ucapkan, semoga segala perhatian dukungan dan bimbingan yang telah diberikan kepada penulis mendapatkan balasan dari Allah SWT. Amin.

Bandung, Agustus 2022



Yundara Ulfa Priatna

NIM 1906754

## ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan membaca pemahaman siswa di kelas IV sekolah dasar. Tujuan penelitiannya adalah untuk mengetahui penerapan literasi digital melalui media *kahoot* terhadap kemampuan membaca pemahaman siswa. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif, desain penelitian quasi eksperimental, *nonequivalent pretest-posttest control group design*. Hasil penelitian menunjukkan terdapat perbedaan rata-rata kemampuan membaca pemahaman sebelum dan sesudah pembelajaran literasi digital melalui media *kahoot*. Terdapat perbedaan rata-rata kemampuan membaca pemahaman sebelum dan sesudah pembelajaran konvensional berbasis teks cerita. Tidak terdapat perbedaan antara kelas kontrol yang memperoleh pembelajaran konvensional berbasis teks cerita dengan kelas eksperimen yang memperoleh pembelajaran literasi digital melalui media *kahoot*.

**Kata kunci :** *Literasi Digital, Media Kahoot, Membaca Pemahaman*



## **ABSTRACT**

*This research is motivated by the low reading comprehension ability of students in grade IV elementary school. The purpose of this research is to determine the application of digital literacy through kahoot media on students' reading comprehension skills. This study uses quantitative methods, quasi-experimental research design, non-equivalent pretest-posttest control group design. The results showed that there was a difference in the average reading comprehension ability before and after learning digital literacy through kahoot media. There is a difference in the average reading comprehension ability before and after conventional story-based learning. There is no difference between the control class who received story-based conventional learning and the experimental class who received digital literacy learning through kahoot media.*

**Keyword : Digital Literacy, Kahoot Media, Reading Comprehension**

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TESIS.....	i
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN.....	i
KATA PENGANTAR .....	iv
UCAPAN TERIMAKASIH.....	v
ABSTRAK .....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
BAB I .....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Penelitian.....	1
1.2. Rumusan Masalah Penelitian .....	10
1.3. Tujuan Penelitian.....	10
1.4. Manfaat Penelitian.....	11
KAJIAN PUSTAKA.....	12
2.1. Literasi Digital.....	12
2.1.1. Literasi.....	12
2.1.2. Definisi Literasi Digital.....	15
2.1.3. Tujuan Literasi Digital .....	17
2.1.4. Manfaat Literasi Digital .....	18
2.1.5. Komponen Literasi Digital.....	26
2.1.6. Tahapan Literasi Digital.....	33
2.2. Media Kahoot.....	34
2.2.1. Pengertian Media Pembelajaran.....	34
2.2.2. Ciri-ciri Media Pembelajaran.....	37
2.2.3. Tujuan Media Pembelajaran .....	37
2.2.4. Manfaat Media Pembelajaran .....	40
2.2.5. Jenis Media Pembelajaran.....	42
2.2.6. Fungsi Media Pembelajaran.....	44
2.2.7. Media Kahoot.....	47

2.3.	Membaca Pemahaman.....	64
2.3.1.	Definisi Membaca.....	64
2.3.2.	Tujuan Membaca.....	68
2.3.3.	Tahapan membaca.....	71
2.3.4.	Membaca Pemahaman .....	75
2.3.5.	Faktor-faktor yang Mempengaruhi Proses Membaca Pemahaman .....	76
2.3.6.	Indikator Membaca Pemahaman.....	78
2.3.7.	Membaca Cepat.....	80
2.3.8.	Tujuan Membaca Cepat .....	86
2.3.9.	Langkah-langkah Membaca Cepat.....	87
2.3.10.	Cara Mengukur Kecepatan Membaca.....	87
BAB III.....		87
METODE PENELITIAN.....		90
3.1.	Desain Penelitian.....	90
3.2.	Populasi dan Sampel Penelitian.....	92
3.3.	Waktu Penelitian .....	93
3.4.	Definisi Operasional Variabel .....	93
3.5.	Teknik Pengumpulan Data .....	93
3.5.1.	Observasi.....	93
3.5.2.	Tes.....	94
3.6.	Instrumen Penelitian.....	94
3.7.	Prosedur Penelitian.....	96
3.8.	Teknik Analisis Data .....	98
3.8.1.	Uji Normalitas.....	101
3.8.2.	Uji Realibilitas .....	102
3.8.3.	Uji Homogenitas .....	103
3.8.4.	Uji t.....	103
3.9	Hipotesis Penelitian.....	105
3.10	Penelitian Relevan.....	105
BAB IV .....		107
TEMUAN PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....		107
4.1	Temuan Penelitian .....	107

4.1.1	Gambaran Subjek Umum Penelitian.....	107
4.1.2	Penerapan Perlakuan Untuk Meningkatkan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV 112	
4.1.3	Analisis Data Kemampuan Membaca Pemahaman Kelas Eksperimen Literasi Digital Melalui Media Kahoot.....	126
BAB V.....		146
SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI .....		146
5.1	Simpulan.....	146
5.2	Implikasi.....	147
5.3	Rekomendasi .....	148
DAFTAR PUSTAKA .....		149

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tahapan Literasi Digital .....	34
Tabel 3.1. Rancangan Desain Penelitian .....	91
Tabel 3.2 Koefisien Realibilitas .....	102
Tabel 4.1 Nilai Pretest Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Pada Kelas Eksperimen .....	108
Tabel 4.2 Rekapitulasi Nilai Pretest Kecepatan Membaca Per-Menit Kelas Eksperimen .....	109
Tabel 4.3 Rekapitulasi Nilai Pretest Kecepatan Efektivitas Membaca Kelas Eksperimen .....	110
Tabel 4.4 Nilai Pretest Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Pada Kelas Kontrol .....	110
Tabel 4.5 Rekapitulasi Nilai Pretest Kecepatan Membaca Per-Menit Kelas Kontrol .....	112
Tabel 4.6 Rekapitulasi Nilai Pretest Kecepatan Efektivitas Membaca Kelas Kontrol .....	112
Tabel 4.7 Nilai Posttest Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas Eksperimen .....	116
Tabel 4.8 Rekapitulasi Nilai Posttest Kecepatan Membaca Per-Menit Kelas Eksperimen .....	118
Tabel 4.9 Rekapitulasi Nilai Posttest Kecepatan Efektivitas Membaca Kelas Eksperimen .....	118
Tabel 4.10 Nilai Posttest Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas Kontrol .....	119
Tabel 4.11 Rekapitulasi Nilai Posttest Kecepatan Membaca Per-Menit Kelas Kontrol .....	121
Tabel 4.12 Rekapitulasi Nilai Posttest Kecepatan Efektivitas Membaca Kelas Kontrol .....	121
Tabel 4.13 Hasil Pretest Dan Posttest Kelas Kontrol .....	122

Tabel 4.14 Hasil Pretest Dan Posttest Kelas Eksperimen.....	123
Tabel 4.15 Uji Normalitas Data Pretest dan Posttest kelas Kontrol.....	128
Tabel 4.16 Uji Normalitas Data Pretest dan Posttest kelas Eksperimen.....	130
Tabel 4.17 Uji Homogenitas Pretest.....	132
Tabel 4.18 Uji Homogenitas Posttest.....	133
Tabel 4.19 Kesimpulan Uji Homogenitas Pretest dan Posttest.....	134
Tabel 4.20 Uji Wilcoxon Signed Rank Pretest dan Posttest Kelas Kontrol.....	135
Tabel 4.21 Uji Wilcoxon Pretest dan Posttest Kelas Kontrol.....	136
Tabel 4.22 Paired Samples Statistics.....	136
Tabel 4.23 Paired Samples Correlations.....	137
Tabel 4.24 Uji-t Pretest dan Posttest Kelas Kontrol.....	137
Tabel 4.25 Uji Wilcoxon Signed Rank Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen.....	138
Tabel 4.26 Uji Wilcoxon Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen.....	138
Tabel 4.27 Paired Sample Statistic.....	139
Tabel 4.28 Paired Sample Correlation.....	139
Tabel 4.29 Uji-t Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen.....	140
Tabel 4.30 Uji Mann-Whitney Rank Kelas Kontroll dan Kelas Eksperimen.....	141
Tabel 4.31 Uji Mann-Whitney Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen.....	141
Tabel 4.32 Uji-t Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen.....	142
Tabel 4.33 Pembagian Skor N-Gain.....	143
Tabel 4.34 Skor N-gain Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen.....	144

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Awal <a href="http://Kahoot.it">http://Kahoot.it</a> .....	53
Gambar 2.2 Tampilan Pada Pengisian Nickname Dalam Kahoot.....	54
Gambar 2.3 Tampilan Kuis pada Kahoot.It.....	54
Gambar 2.4 Tampilan Kahoot Jika Jawaban dari Pertanyaan dalam Kuis Benar.....	55
Gambar 2.5 Tampilan Kahoot Jika Jawaban dari Pertanyaan dalam Kuis Salah.....	56
Gambar 2.6 Tampilan Kahoot Jika Waktu Peserta Habis Untuk Menjawab Pertanyaan.....	56
Gambar 2.7 Tampilan Scoreboard dan ranking dalam Kahoot.it.....	57
Gambar 2.8 Tampilan Awal Create Kahoot.....	58
Gambar 2.9 Tampilan Pembuatan Kuis dalam Create Kahoot 1 .....	58
Gambar 2.10 Tampilan Pembuatan Kuis dalam Create Kahoot 2 .....	59
Gambar 2.11 Tampilan Pembuatan Kuis dalam Create Kahoot 3 .....	60
Gambar 2.12 Tampilan Pada Kuis yang dibuat Oleh Host.....	62
Gambar 2.13 Tampilan Rinci Peserta Kuis .....	63
Gambar 2.14 Tampilan Rinci Pertanyaan.....	64
Gambar 4.1 Rata-rata Nilai Pretest Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen.....	124
Gambar 4.2 Rata-rata Nilai Pretest Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen.....	125
Gambar 4.3 Diagram nilai N-gain Kategori Tinggi.....	144
Gambar 4.4 Diagram nilai N-gain Kategori Sedang.....	144
Gambar 4.5 Diagram nilai N-gain Kategori Rendah.....	145

## DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y. (2014). *Pembelajaran Membaca Berbasis Pendidikan Karakter*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Amalia, F. N. (2019). KEMAMPUAN MEMBACA PEMAHAMAN MAHASISWA. *Respository Conference Universitas Sriwijaya*, 42-54.
- Anderson, T. (2011). The Theory and Practice of Online Learning. In T. Anderson, *The Theory and Practice of Online Learning; Second Edition* (p. 11). Edmonton: AU Press, Athabasca University.
- Angraini, S. (2016). Budaya Literasi Dalam Komunikasi. *WACANA*, XV(3), 181-279.
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2009). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rinerka Cipta.
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo.
- Arsyad, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Grafindo Persada.
- Assesment, C. (2012, January). *A Research Report Commissioned by Cambridge Assessment*. Retrieved October 10, 2020, from Cambridge Assessment: <https://www.cambridgeassessment.org.uk/Images/130433-what-is-literacy-an-investigation-into-definitions-of-english-as-a-subject-and-the-relationship-between-english-literacy-and-being-literate-.pdf>
- Aziz M, R., Syam'aeni A, M., Sya'baniyah N, Fatihah C, I. (2020). Peningkatan Kemampuan Literasi Digital bagi Siswa Kelas 4 dan 5 SDN Tanjakan 3, Kabupaten Tangerang. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 5(1), 141-148.
- Azizah, N. N. (2021, Agustus 21). *Kompasiana*. Retrieved from Penggunaan Games Kahoot untuk Meningkatkan Minat Literasi Baca pada Siswa RA Hidayatul Ghozali: <https://www.kompasiana.com/nina29710/612759f231a287288f6808e2/kkn->



tematik-universitas-pendidikan-indonesia-kampus-daerah-purwakarta-2021-penggunaan-games-kahoot-untuk-meningkatkan-minat-literasi-baca-pada-siswa-ra-hidayatul-ghozali

- Becta. (2010). *Digital literacy: teaching critical thinking for our digital world*. Convery: Becta.
- Briggs, L. L. (1991 ). *Instructional Design: Principles and Applications*. New York: Holt, Rinehart and Winston.
- Budiati. (2017). ICT (Information and Communication Technology) Use: Kahoot Program For English Students' Learning Booster. *Ngudi Waluyo University*.
- Chall, J. S. (1996). *Stages of reading development*. Fort Worth: Harcourt Brace College Publishers,.
- Colwell Jamie, B. H. (2013). Obstacles to Developing Digital Literacy on the Internet in Middle School Science Instruction. *Journal of Literacy Research*, 45(3), 295-324.
- Daliyem. (2020, September 5). *Pentingnya Budaya Literasi di Sekolah*. Retrieved from Radar Semarang Jawa Pos:  
<https://radarsemarang.jawapos.com/artikel/untukmu-guruku/2020/09/05/pentingnya-budaya-literasi-di-sekolah/>
- Dalman, H. (2013). *Keterampilan Membaca*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Dalman, H. (2014). *Keterampilan Membaca*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Damastuti, E. (2015). *Faktor Prediktor yang Mempengaruhi Kesulitan Membaca Pemahaman pada Siswa yang Mengalami Kesulitan Membaca Pemahaman*. Bandung: UPI Press.
- Dardjowidjojo, S. (2005). *Psikolinguistik; Pengantar Pemahaman Bahasa Manusia*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Deepublish. (2019, Desember 16). *Pengertian Membaca: Arti, Tujuan, Manfaat dan Komponen Membaca*. Retrieved from Deepublish:  
<https://penerbitbukudeepublish.com/pengertian-membaca/>
- Devega, E. (2017, Oktober 10). *TEKNOLOGI Masyarakat Indonesia: Malas Baca Tapi Cerewet di Medsosv*. Retrieved from Kominfo:

- [https://www.kominfo.go.id/content/detail/10862/teknologi-masyarakat-indonesia-malas-baca-tapi-cerewet-di-medsos/0/sorotan\\_media](https://www.kominfo.go.id/content/detail/10862/teknologi-masyarakat-indonesia-malas-baca-tapi-cerewet-di-medsos/0/sorotan_media)
- Disdik. (2020, Mei 17). *SELAMAT HARI BUKU NASIONAL*. Retrieved from Pemerintah Provinsi Sumatera Selatan: <http://disdik.sumselprov.go.id/selamat-hari-buku-nasional.html>
- Djuanda, D. (2008). *Pembelajaran keterampilan berbahasa Indonesia di Sekolah Dasar*. Bandung: Pustaka Latifah.
- Echols, John M, & Shadilly, H. (2003). *Kamus Inggris Indonesia: An EnglishIndonesian*. Jakarta: Gramedia.
- Emiri. (2015). Digital Literacy Skills Among Librarians In University Libraries In The 21st. *International Journal Of Scientific & Technology Research*, Volume 4, Issue 08, Pp. 153-159.
- Fraenkel, J., & Wallen, N. (2008). *How to Design and Evaluate Research in Education*. New York: McGraw-Hill Higher Education.
- Golubeva. (2018, September 21). *Kahoot! for schools: make learning awesome* . Retrieved from Kahoot: <https://kahoot.com/blog/2018/09/21/introducing-kahoot-pro-for-schools/>
- Gündüz, A. Y., & Akkoyunlu, B. (2020). The Gamification Tool for the Classroom Response Systems: Kahoot! *Hacettepe University Journal of Education (H. Ü. Eğitim Fakültesi Dergisi)* , 480–488.
- Harjasujana. (1988). *Materi Pokok Membaca*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Hartati, T., & Heryanto, D. (2019). *Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Berbasis TPACK dan Multiliterasi Disekolah Dasar*. Bandung: UPI Press.
- Hasibuan. (2016). implementasi Media Pembelajaran Dalam Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Darul ,,Ilmi*, ol. 04, No. 01.
- Heinich, & Molenda. (2019). *Pengenalan Media Pembelajaran, Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Taman Kanak-kanak dan Pendidikan Luar Biasa*. Jakarta .
- Heinich, R., Molenda, M., & Russell, J. (1991). *Instructional Media and the New Technologies of Instruction*. New York: Macmillan Coll Div; 4th edition.

- Howell, D. (2010). *Statistical Methods For Psychology*. Belmont: Wadsworth.
- Huang, W. H. (2011). Evaluating learners' motivational and cognitive processing in an online game-based learning environment. *Computers in Human Behavior*, 694–704. .
- Huda, M. (2015). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran* . Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Ibeng, P. (2020, Juli 05). *Pengertian Membaca Cepat, Tujuan dan Teknik*. Retrieved from Pendidikan.co.id: <https://pendidikan.co.id/pengertian-membaca-cepat-tujuan-dan-teknik/>
- Iona, J. (2017). Kahoot. . *The School Librarian*, 84.
- Iswara, P. D. (2014). *Teknik Membaca Buku Membuka-buka Buku*. Sumedang: UPI SUMEDANG PRESS.
- Jauhari, H. (2018). *Terampil Mengarang dari Persiapan Hingga Presentasi dari Opini Hingga Sastra* . Bandung: Nuansa Cendikia.
- Kahoot! (2012). *About Us Kahoot Company*. Retrieved Oktober 21, 2020, from Kahoot! It Website: <https://kahoot.com/company/>
- KBBI. (2021). *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*. Retrieved from <https://kbbi.web.id/media>
- Kemendikbud. (2003). Undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. *UNDANG-UNDANG SISTEM PENDIDIKAN NASIONAL*.
- Kemendikbud. (2016). *Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi*. Retrieved from Survey Internasional PIRLS: <http://litbang.kemdikbud.go.id/index.php/survei-internasional-pirls>
- Kemendikbud. (2017). Literasi Digital : Gerakan Literasi Nasional. *Kemendikbud*.
- Kemendikbud. (2021, April 14). *Yuk Mengenal 6 Literasi Dasar Yang Harus Kita Ketahui dan Miliki*. Retrieved from DITPSD Kemendikbud: <http://ditpsd.kemdikbud.go.id/artikel/detail/yuk-mengenal-6-literasi-dasar-yang-harus-kita-ketahui-dan-miliki>

- Kenton, J., & Blummer, B. (2010). Promoting digital literacy skills: examples from the literature and implications for academic librarians. *Community & Junior College Librarian*, 16 (2), 84-99.
- Kompas. (2019, 06 23).  
<https://edukasi.kompas.com/read/2019/06/23/07015701/literasi-baca-indonesia-rendah-akses-baca-diduga-jadi-penyebab>. Retrieved from Literasi Baca Indonesia Rendah, Akses Baca Diduga Jadi Penyebab:  
<https://edukasi.kompas.com/read/2019/06/23/07015701/literasi-baca-indonesia-rendah-akses-baca-diduga-jadi-penyebab>
- Kompas, T. (2020, Juni 10). *UPDATE: Bertambah 1.241, Kini Ada 34.316 Kasus Covid-19 di Indonesia*. Retrieved Juni 10, 2020, from KOMPAS:  
<https://nasional.kompas.com/read/2020/06/10/15411931/update-bertambah-1241-kini-ada-34316-kasus-covid-19-di-indonesia>
- Kuder, S. J., & Cindy, H. (2002). *Enhancing Literacy for All Students*. USA: Pearson Education Inc.
- Kurniangsih, I., Rosini, R., & Ismayati, N. (2017). Upaya Peningkatan Kemampuan Literasi Digital Bagi Tenaga Perpustakaan Sekolah dan Guru di Wilayah Jakarta Pusat Melalui Pelatihan Literasi Informasi. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1) 61–76.
- Laily, I. F. (2014). Hubungan kemampuan membaca pemahaman dengan kemampuan memahami soal cerita matematika sekolah dasar. *Eduma: Mathematics Education Learning and Teaching*, 3 (1).
- Lestari, N., Ariani, N., & Ashadi. (2014). Pengaruh Pembelajaran Kimia Menggunakan Metode Student Teams Achievement Divisions (Stad) Dan Team Assisted Individualization (Tai) Dilengkapi Media Animasi Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Materi Asam Basa Kelas XI semester Ganjil Smk Sakti Gemolong. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 3(1).
- Mahnun, N. (2012). “Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran). *Jurnal Pemikiran Islam*, 37 (1), 27-33.

- Marsha, S. S., Kuspiyah, H. R., & Agustina, E. (2021). The Effect of Kahoot! Game to Teaching Reading Comprehension Achievement. *Journal of English Teaching*, 133-149.
- Martin, A., & Grudziecki, J. (2006). DigEuLit: concepts and tools for digital literacy development. *Innovation in Teaching and Learning in Information and Computer Sciences*, 5 (4), 1-19.
- Marty, P. F. (2013). Scientific Inquiry, Digital Literacy, and Mobile Computing in Informal Learning Environments. *Learning, Media and Technology*, 38 (4), 407-428.
- Maulana, M. (2015, Desember 2). Retrieved from Definisi, Manfaat, dan Elemen Penting Literasi Digital: <https://www.muradmaulana.com/2015/12/definisi-manfaat-dan-elemen-penting-literasi-digital.html>
- Miarso, Y. H. (2004). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Prenoda Media.
- Mulyati, Y. (2003). *Kecepatan efektif membaca: apa dan bagaimana*. Jakarta: Pusat Pengembangan Penataran Guru Bahasa.
- Nurhadi. (1995). *Tata Bahasa Pendidikan: Landasan Penyusunan Buku Pelajaran Bahasa*. Semarang: IKIP Semarang Press.
- Nurhadi. (2005). *Membaca Cepat dan Efektif (Teori dan Latihan)*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Nurhadi. (2006). *Strategi meningkatkan daya baca*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Pengajarku. (2022, Juni 05). *Membaca Cepat : Pengertian, Macam, Tujuan*. Retrieved from Pengajar.co.id: <https://pengajar.co.id/membaca-cepat/>
- Prastowo, A. (2014). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Rahayu, A., Nursalim, & Fitri, A. (2021). HAKIKAT PERENCANAAN PEMBELAJARAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA. *PENTAS Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 36 - 48.
- Rahim, F. (2008). *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Rahim, F. (2008). *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Rahman. (2015). Keterampilan Guru Abad 21 dalam Variabel Penguasaan Media Audio Visual. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol 1.
- Rahman. (2018). Kemampuan Literasi Siswa Dalam Pembelajaran Melalui Model Guided Reading. *Respository UPI*, 1-7.
- Rahman, R. (2018). *Kecakapan Literasi di Sekolah Dasar*. Bandung: Pendidikan Dasar, Sekolah Pascasarjana, Universitas Pendidikan Indonesia.
- Rahman, R., Ariawan, V. A., & Agustin, E. D. (2019). Bermain Sebagai Sarana Mengembangkan Keterampilan Menyimak Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal*, 26-36.
- Rahman, R., Ariawan, V. A., & Pratiwi, I. M. (2020). Digital Literacy Abilities of Students in Distance Learning. *4th International Conference on Language, Literature, Culture, and Education (ICOLLITE 2020)*, 592-598.
- Rahman, Sakti, A. W., Widya, R. N., & Yugafiati, R. (2018). Elementary Education Literacy in the Era of Industrial Revolution 4.0. *Atlantis Press Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, Vol-257 190-193.
- Rahman, Sopandi, W., Widya, R. N., & Yugafiat, R. (2019). Literacy in The Context of Communication Skills for The 21st Century Teacher Education in Primary School Student. *International Journal of Science and Applied Science: Conference Series*, Vol. 3 No. 1.
- Rahman, Suwarni, A. Z., & Iswara, P. D. (2019). Improving second grade elementary students' writing and storytelling skills through digital literacy. *Journal of Physics: Conference Series*, 066072.
- Rahman, Wismaliya, R., Hakam, K. A., & Solehuddin. (2021). Penerapan Cerita Bergambar Berbasis Dilema Moral pada Pembelajaran Jarak Jauh dan Tatap Muka dalam Mengembangkan Pertimbangan Moral Siswa Sekolah Dasar. *JURNAL BASICEDU*, 850-860.
- Resmini. (2006). *Membaca dan Menulis di SD: Teori dan Pengajarannya*. Bandung: UPI Press.
- Rusman. (2012). *Model-model Pembelajaran*. Depok: PT. Rajagrafindo Persada.

- Saddhono, K., & Slamet, Y. (2014). *Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Indonesia*. Bandung: Karya Putra Darwati.
- Sadiman, A. S. (2009). *Media Pendidikan : pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Saefuddin, A., & Berdiati, I. (2014). *Pembelajaran Efektif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Salkind, N. J. (2006). *Exploring Research. 6th Edition*. Prince Hall: Sadle River.
- Sanaky, H. (2011). *Media Pembelajaran Buku Pegangan Wajib Guru Dan. Dosen*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Seels, B. B., & Richey, R. C. (1994). *Instructional Technology The Definition and. Domain of the Field*. Washington: AECT.
- Setiawan, F. M. (2020). THE EFFECTIVENESS OF USING KAHOOT! AS A MEDIA TO IMPROVE STUDENTS'. *Retain*, Volume 08 Nomor 03.
- SIDU. (2020, Oktober 22). *Ini Dia Hasil Survei PISA Tentang Kualitas Pendidikan di Indonesia Dalam 3 Tahun Terakhir*. Retrieved Maret 02, 2021, from Ayo Menulis: <https://ayomenulis.id/artikel/ini-dia-hasil-survei-pisa-tentang-kualitas-pendidikan-di-indonesia-dalam-3-tahun-terakhir#:~:text=Survei%202018%20itu%20lagi%2Dlagi,peringkat%2064%20pada%20tahun%202015>.
- Snow, C. (2002). *Reading for Understanding: Toward an R&D Program in Reading Comprehension*. Santa Monica, CA: RAND Corporation.
- Somadaya, S. (2011). *Strategi dan Teknik Pembelajaran Membaca*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sudamoyo, M. (2014). *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2015). *Media Pengajaran. Cetakan ke-12*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2012). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: ALFABETA.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Sujana, A., & Rachmatin, D. (2019). Literasi digital abad 21 bagi mahasiswa PGSD: apa, mengapa, dan bagaimana. *Current Research in Education: Conference Series Journal*, Vol 1 No 1 Paper 003.
- Sukmadinata, N. S. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sundayana. (2015). *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Supranoto, H. (2015). Implementasi Pendidikan karakter bangsa dalam pembelajaran SMA. Vol 3.No 1. ISSN 2442-9449.
- Surayya. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Think Pair Share Terhadap Hasil Belajar IPA Ditinjau Dari Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *E- Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha*.
- Tampubolon. (1990). *Kemampuan Membaca Teknik Membaca Efektif dan Efisien*. Bandung: Angkasa.
- Tarigan, H. G. (2008). *Membaca: Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Tarigan, H. G. (2013). *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Tarigan, H. G. (2015). *Membaca sebagai suatu keterampilan berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Trianto. (2015). *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Umar. (2013). edia Pendidikan: Peran dan Fungsinya dalam Pembelajaran. *Jurnal tarbawiyah*, 1 (2).
- Uno, H. B., & Lamatenggo, N. (2011). *Teknologi Komunikasi dan Informasi*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Victoria, K. (2018, October 13). *Why digital literacy is important for kids*. Retrieved from Teach Your Kids Code: <https://teachyourkidscode.com/why-is-digital-literacy-important/#:~:text=by%20digital%20literacy%3F-Digital%20literacy%20means%20being%20able%20to%20understand%20and%20use%20technology,helps%20you%20avoid%20its%20dangers>.



- Wang, A. I. (2015). The Wear Out Effect of a Game-based Student Response System. *Computers and Education*, 217–227.
- Wang, A. I., & Tahir, R. (2020). The Effect of Using Kahoot! for learning – A literature. *Computers and Education*, 1–22.
- Wheeler, S. (2012). Digital literacies for engagement in Emerging Online Culture. *eLC Research Paper*, 14-25.
- Wikipedia. (2020, July 10). *Kahoot!* Retrieved Oktober 10, 2020, from Wikipedia: <https://id.wikipedia.org/wiki/Kahoot!#:~:text=Kahoot!,-Situs%20web&text=Maret%202013-,Kahoot!,penjelajah%20web%20atau%20aplikasi%20Kahoot.>
- Wolley, G. (2011). *Reading comprehension. In Reading Comprehension*. Springer: Dordrecht.
- Yohana. (2011). *Studi tentang Media Pembelajaran yang Digunakan pada Mata Pelajaran Seni Rupa Bidang Seni Rupa*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Zakky. (2020, Februari 23). *Pengertian Media Pembelajaran Menurut Para Ahli dan Secara Umum*. Retrieved from Zona Referensi Ilmu Pengetahuan Umum: <https://www.zonareferensi.com/pengertian-media-pembelajaran/>